Wii • GAMECUBE • DS • GAME BOY

08/07 Ausgabe 124 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75; Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZ

10 JAHRE N-ZONE
DAS JUBILÄUMSJAHR

RESIDENT EVIL Wii
Vier-Seiten-Test:
Großer Grusel
oder Spar-Spuk?

VIRTUAL CONSOLE
Die Pro & Contra-Analyse

ZELDA
PHANTOM HOURGLASS
SECHS SEITEN STORY ZUM DS-ABENTEUER

MEGAMOBIL
- Die Siedler DS
- Metroid Pinball
- Gehirn-Jogging 2
- Sim City

und weitere
DS-Tests

VORBERICHT: DIE NEUEN SPIELE FÜR NINTENDO Wii & DS!

DIE E3-LAWINE

NFS PRO STREET, BOOGIE, DEBLOB, FIFA 08,
TOMB RAIDER, SMASH BROTHERS BRAWL U. V. M.

25 SEITEN!

4 194373 903306 08

BLICK RICHTUNG L.A. Die N-ZONE fiebert der Spielemesse E3 entgegen und begrüßt mit Stefanie Zehetbauer eine willkommene Layout-Verstärkung.

VON LINKS NACH RECHTS

OBERE REIHE:
Stefan Heimerl (Praktikant Redaktion)
Felix Kothe (Praktikant Redaktion)
David Martin (Online-Redaktion)
Florian Brich (Redaktion)
Stefanie Zehetbauer (Layout)

UNTERE REIHE:
David Mola (Layout)
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)
Christoph Kraus (Redaktion)
Matthias Schöffel (Layout)
Sebastian Stange (Redaktion)
Lars Kromat (Layout)

Nicht im Bild:
Wojtek Pruchnicki (Layout)

Leinen los für Zelda!

Die finale Packung vor dem Japan-Start

Der DS wird grün: Wenn ihr diese Zeilen lest, ist *Zelda: Phantom Hourglass* – das am meisten herbeigesehnte Action-Abenteuer für Nintendos Mobilbrenner – in Japan schon erschienen. Wir haben für euch noch einmal jeden Infostein zu Links Odyssee umgedreht (natürlich mit dem DS-Stylus) und unseren Japan-Korrespondenten in den Dauereinsatz geschickt. Mit Erfolg, denn was Warren an Neuigkeiten für uns herausfinden konnte, hat den Appetit der Redaktion noch einmal maßgeblich gesteigert. Und die Berichterstattung geht weiter: Aufregende Bilder und erste Spieleindrücke findet ihr auf unserer Website www.n-zone.de. Das dürft ihr nicht verpassen!

JETZT NEU: DIE E3

Gemischtwarenladen oder Hammershow? In der zweiten Juliwoche findet die neue E3 in Los Angeles statt. Wir sind natürlich für euch vor Ort. Für diese Ausgabe haben wir eine umfassende Vorfeldanalyse betrieben und viele neue Wii-Titel schon jetzt für euch aufgespürt. Wenn es so weit ist, werden wir an dem Ereignis so nahe dran sein, wie ihr es von der N-ZONE erwartet, und können euch nur einladen, unsere umfassende Online-Berichterstattung zu verfolgen. Mehr Infos dazu findet ihr auf Seite 12.

PS: DS, DIE SIMS 2 – HAUSTIERE

Bereit für die Sommerzeit – überall mit DS Lite. Getreu diesem Motto haben uns viele namhafte Hersteller mit vielversprechenden Testmustern eingedeckt. Was *Sim City*, *Die Siedler DS* oder das unvermeidliche *Dr. Kawashima – Mehr Gehirn-Jogging* wirklich taugen, lest ihr in unserem satten Mobilteil. Und wenn es dunkel wird, tritt *Resident Evil 4 – Wii Edition (dt.)* auf den Plan. Den Test dazu findet ihr ebenfalls in dieser Ausgabe. *Die Sims 2 – Haustiere* für Wii müssen hingegen bis zur nächsten N-ZONE warten. Das Testmuster erreichte uns erst nach Redaktionsschluss.

Jetzt wünschen wir euch viel Spaß beim Lesen der aktuellen Ausgabe.
Euer N-ZONE-Team

N-ZONE
Zum Download bei
epaperstar.de
der presse download

WILLKOMMEN IN DER ZUKUNFT:
Bei Epaperstar steht die aktuelle N-ZONE zum Download bereit:
www.epaperstar.de/aktuell/n-zone

INHALT

NEWS

08 Allgemeine News
72 Import-News

REPORTAGE

12 E3-Vorbericht
84 Entwicklertagebuch: Crash of the Titans
82 Entwicklertagebuch: Nanostray II
88 Jäger und Sammler
26 Virtual Console: Die Analyse (Teil 1)

JEDEN MONAT

55 DS-Abo
93 DVD-Cover
06 DVD-Inhalt
74 Hardware
96 Impressum
43 Info-Center: Charts
44 Info-Center: Die besten Spiele
48 Info-Center: Die Redaktion
40 Info-Center: Most Wanted
42 Info-Center: Termine
76 Leserbriefe
07 Mini-Abo
97 Nachspiel
80 Spielerforum
86 Virtual Console
57 Wii-Abo
95 Zeugnis

Alle Titel in dieser Ausgabe:

Big Brain Academy für Wii	26
Boogie	24
Brothers in Arms DS	64
Chew-Man Fu	91
De Blob	20
Destroy All Humans! 3	08
Die Siedler	60
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	62
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	90
Driver: Parallel Lines	30
DS Air	09
DS: Style	72
Elite Beat Agents	65
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	29
FIFA 08	22
Final Fantasy VI Advance	71
G1 Jockey Wii	56
Geheimakte Tunguska	09
Ghost Squad	31
Hotel Dusk: Room 215	92
Jump Ultimate Stars	92
Kid Icarus	91
Kimmunicator	91
Kirby Maus Attacke	68
Mahjong	70
Mega Man ZX	69
Meteos Disney Magic	68
Metroid Prime Pinball	66
Myst DS	73
Need for Speed Pro Street	16
Opoona	72
Pet Alien	70
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	70
Pokémon Perl-Edition	56
Pokémon Diamant-Edition	92
Project H.A.M.M.E.R.	09
Puzzle League DS	69
Resident Evil 4 Wii Edition	50
Sega presents Touch Darts	70
Shrek der Dritte	54
Sim City DS	67
Soul Calibur Legends	10
Sponge Bob und seine Freunde: Schlacht um die Vulkaninsel	69
Super Mario Sunshine	92
Super Smash Bros. Brawl	14
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	34
Tomb Raider Anniversary	18
Transformers	28
UNO 52	69
Warhammer 40,000: Squad Command	08
Yoshi's Island DS	92

12 | Der E3-Vorbericht

REPORTAGE: Auf diese Spiele dürfte ihr euch jetzt schon freuen!

34 | The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

VORSCHAU: Brandheiße Informationen zu Links neuestem Abenteuer für den DS

32 | Virtual Console: Die Analyse (Teil 1)

REPORTAGE: Wir beleuchten Vor- und Nachteile von Nintendos Virtueller Konsole

Resident Evil 4 Wii-Edition | 50

TEST: So spielt sich Capcoms Horror-Überflieger auf der Wii!

Pokémon Diamant & Perle | 58

TEST: Die deutsche Version der neuen Editionen im ausführlichen Test

Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging | 62

TEST: Lohnt sich der Kauf des zweiten Teils? Wir haben die Antwort!

VORSCHAU

Wii

26 Big Brain Academy für Wii
24 Boogie
20 De Blob
30 Driver: Parallel Lines
29 Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer
22 FIFA 08
31 Ghost Squad
16 Need for Speed Pro Street
14 Super Smash Bros. Brawl
18 Tomb Raider Anniversary
28 Transformers

Nintendo DS

34 The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

TEST

Wii

56 G1 Jockey Wii
54 Shrek der Dritte

Nintendo DS

64 Brothers in Arms DS
60 Die Siedler
62 Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging
65 Elite Beat Agents
68 Kirby Maus Attacke
70 Mahjong
69 Mega Man ZX
68 Meteos Disney Magic
66 Metroid Pinball
70 Pet Alien
69 Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt
58 Pokémon Diamant Perle
69 Puzzle League DS
70 Sega presents Touch Darts
67 Sim City DS
69 Sponge Bob und seine Freunde: Schlacht um d. Vulkaninsel
69 UNO 52

Game Boy Advance

71 Final Fantasy VI Advance

TIPPS

Wii

91 Chew-Man Fu
90 Dr. Robotnik's Mean Bean Machine
91 Kid Icarus

GameCube

92 Super Mario Sunshine

Nintendo DS

92 Hotel Dusk: Room 215
92 Jump Ultimate Stars
91 Kimmunicator
92 Pokémon Diamant
92 Yoshi's Island DS

DVD-INHALT

Das N-ZONE-Plus-Abo!
INFO IM KASTEN UNTEN

SEITE 1:
THEMA DES MONATS

Resident Evil 4 Wii Edition

THEMA DES MONATS
Resident Evil 4 – Wii Edition dt. (Wii)
Die Geschichte
Die Wii-Steuerung
Das Gameplay
Das Urteil

VORSCHAU
Rayman Raving Rabbids 2 (Wii)

TEST
Anno 1701 (DS)
Bionicle Heroes (Wii)
Brothers in Arms DS (DS)
Die Siedler (DS)
Elite Beat Agents (DS)
Kirby: Maus-Attacke (DS)
Metroid Prime Pinball (DS)
Pangya! Golf with Style (Wii)
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt (Wii)
Sim City DS (DS)
VC-Test des Monats:
Donkey Kong Country 2

BONUS
Rolle rückwärts: Der 1. N-ZONE-Werbespot (1997)
Star Wars The Force Unleashed

SPIEL-TRAILER
Anno 1701
Big Brain Academy
Brothers in Arms DS
Cosmic Family
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging
FIFA 08
Harry Potter und der Orden des Phönix
Harry Potter: Making of Hogwarts
Juiced 2: Hot Import Nights
König der Wellen
Mario Party 8
Mario Strikers Charged Football
Need for Speed ProStreet
Pirates of the Caribbean:
Am Ende der Welt
Pokémon Battle Revolution
Rayman Raving Rabbids 2
Resident Evil Umbrella Chronicles
SEGA presents Touch Darts
Worms Open Warfare 2

SEITE 2:
DIE HIGHLIGHTS FÜR SONY- UND MICROSOFT-KONSOLEN:

SONY

Vorschau
Brothers in Arms
Hell's Highway (PS3)
Haze (PS3)
The Darkness (PS3)
The Darkness: Die Intro-Verfolgungsjagd

Test
Burnout Dominator (PSP)
Ninja Gaiden Sigma (PS3)
Rainbow Six Vegas (PS3)

Spieltrailer
Assassin's Creed
Brothers in Arms
Hell's Highway
Colin McRae DIRT
EndWar
Folklore
God of War: Chains of Olympus
Haze
Jeanne d'Arc
Lair
Medal of Honor Airborne
Pursuit Force
Syphon Filter: Logan's Shadow

MICROSOFT

Test
Forza Motorsport 2 (X360)
Shadowrun (X360)

Vorschau
BioShock (X360)
Blazing Angels 2 (X360)

Bonus
Fable 2
(Entwickler-Tagebuch Teil 1)

Spieltrailer
Blazing Angels 2
Naruto: Rise of a Ninja
Overlord
Prince of Persia Classic Arcade
Project Sylpheed
Rayman Raving Rabbids 2
Shadowrun
Splinter Cell Conviction

DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 07/2007, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Doppel-DVD für Abonnenten!

Mit Videoinhalten zu Xbox 360, Wii, Nintendo DS, PSP, Xbox, GameCube, PS3, PS2 u. v. m.

- Exklusiv im Abo: die N-ZONE-DVD mit Inlay und Inhaltsbeschreibung!
- Preiswerter als im Handel! Keine zusätzlichen Versandkosten!
- Lieferung bequem und pünktlich nach Hause!

Anschrift des Abo-Service:

Für Deutschland/Ausland: Computec Media AG,
Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München;
Tel: +49 (0)89 20 959 125;
Fax: +49 (0)89 20 028 111;
E-Mail: computec@csj.de

... oder einfach und bequem online bestellen unter
http://abo.n-zone.de

SEITE 1: N-ZONE-Vi...
SEITE 2: (DVD wenden)
PlayStation- und Xbox-Videos

TOPS & FLOPS

Wir verraten euch, worüber wir uns im letzten Monat besonders gefreut haben und was uns geärgert hat.

SANDUHR STATT OKARINA
Link macht sich in Zelda: Phantom Hourglass auf zu neuen Ufern. Ab Seite 34 gibt's neue Infos direkt aus Japan.

NEUE SPIELE(R) FÜR DIE Wii
Ubisoft veröffentlicht künftig „Spiele für jedermann", Nintendo bringt die Touch! Generations auf die Wii.

RESIDENT EVIL 4 MIT NEUER KAMPAGNE, ...
Die Wii-Edition von Resident Evil 4 enthält die Bonuskampagne „Getrennte Wege" aus der PS2-Version.

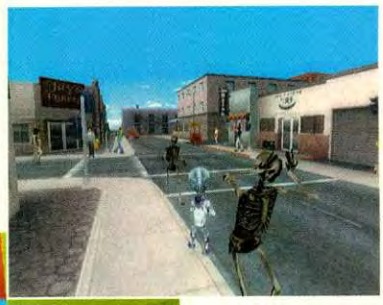
... ABER OHNE MINISPIELE
Die Zusatzkapitel „Mercenaries" und „Ada's Assignment" aus Japan werden uns aber weiterhin vorenthalten.

VIRTUAL-CONSOLE-JUBILÄUM
Mehr als 100 Download-Spiele gibt's für die Wii. Ab Seite 32 analysieren wir die Vorzüge und Nachteile ganz genau.

Destroy All Humans! 3

Alien-Invasion aus der anderen Perspektive

ACTION | Hersteller: THQ, Termin: 2008, Web: www.thq.de



RAFFINIERT Gegen eure Alien-Fähigkeiten haben die Erdlinge keine Chance. BILD: THQ

VIELSEITIG Eben noch vorm Fast-Food-Laden gestanden, verhelft ihr dem Maskottchen zu ein bisschen Abwechslung. BILD: THQ

Mittlerweile zum dritten Mal findet die etwas andere Art der Erderoberung durch eine außerirdische Invasion statt. In *Destroy All Humans! 3* seid nämlich ihr die extraterrestrischen Wesen. Ausgerüstet mit Laserpistolen, sorgt ihr für jede Menge Chaos unter den Erdenbürgern. Während die Vorgänger allesamt nur auf anderen Plattformen erschienen, veröffentlicht THQ den dritten Teil auch für die Wii. Ihr streift als knochiger Vertreter eurer Rasse durch Städte und übernehmt sogar die Kontrolle über riesige Werbemaskottchen. Habt ihr genug von der Lauferei, schwingt ihr euch in die Untertasse und ärgert die Erdenbewohner aus der Luft. Leider dürft ihr erst im nächsten Jahr mit eurem Raumschiff Richtung Erde aufbrechen. **(sh)**

FUTURISTISCH Die Story des Strategie-Hammers ist im 41. Jahrtausend angesiedelt. BILD: THQ

ACTION Neben einer Kampagne für Einzelspieler ist auch ein Online-Modus geplant. BILD: THQ

Warhammer 40,000: Squad Command

Strategische Kriegsschlachten in der Zukunft

STRATEGIE | Hersteller: THQ, Termin: Herbst 2007, Web: www.thq.de

Der Nintendo DS bekommt einen Ableger der beliebten PC-Reihe *Warhammer* spendiert. Die rundenbasierte Strategie soll actionreiche Kämpfe in polygonalen Umgebungen bieten. Ihr spielt als Elite Space Marines in der fernen Zukunft des 41. Jahrtausends und kämpft gegen die dämonischen Chaos Space Marines. THQ verspricht neben einer Einzelspieler-Kampagne auch einen Online-Modus, in dem ihr euch alleine und im Team durchschlagt. Die Bilder stammen aus der inhaltsgleichen PSP-Version, auf der E3 erwarten wir den Titel in spielbarer Form. **(sh)**

Geheimakte Tunguska

Spannendes Adventure mit einem Hauch Mystery

ACTION-ADVENTURE | **Hersteller:** Koch Media , **Termin:** Ende 2007 (DS), Anfang 2008 (Wii)

Nina, die Protagonistin aus *Geheimakte Tunguska*, sucht ihren Vater. Dieser ist spurlos verschwunden und niemand will ihr bei der Suche helfen. Niemand, bis auf den jungen Kollegen ihres Vaters, Max Gruber. Zusammen stoßen sie auf ein Geheimnis, dessen Spuren die beiden zu dem sibirischen Tunguska-Vorfall von 1908 führt. Das Wii- und DS-Spiel ist ein klassisches Point&Click-Adventure und bietet 3D-Animationen auf vorgerenderten 2D-Hintergründen. Ihr besucht Schauplätze rund um den Globus, um Ninas verschollenen Vater zu finden. Unter anderem führt euch die Suche nach Berlin, China, Moskau, Kuba und sogar bis in die Antarktis. Wir sprachen mit Development Director Pete Walentin – das vollständige Interview lest ihr auf www.videogameszone.de.

Glaubst du an eine Adventure-Wiederkehr auf der Wii?
Absolut. Die Wii schreit geradezu nach Point&Click-Adventures. Vor allem, wenn du als Entwickler dafür Sorge trägst, dass die gesamte Interaktion so intuitiv und leicht von der Hand geht, denke ich sogar, dass es noch um einiges cooler ist als auf dem PC.

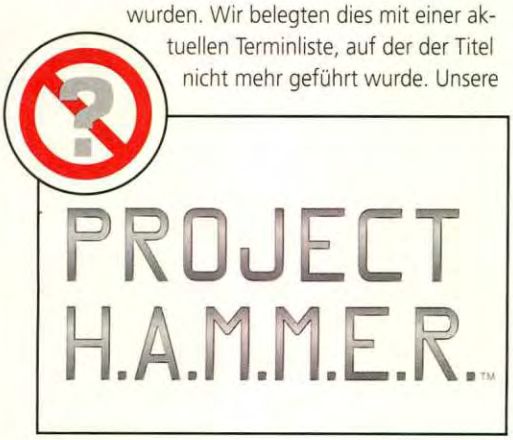
Wie viel Zeit habt ihr gebraucht, bis ihr die Wii-Architektur beherrscht habt?
Die Architektur der Wii zu beherrschen, ist nicht die Herausforderung. Nintendo bietet eine hervorragende Entwicklungsumgebung. Die Herausforderung liegt in der Beherrschung der Wii-FB und des Nunchuks – und da kann man bis zum letzten Tag dazulernen.

BILDER: KEEN GAMES

Nintendo-Projekte eingestellt?

Was wurde aus Project H.A.M.M.E.R. und DS Air?

In der N-ZONE 03/07 gaben wir in der Most-Wanted-Rubrik an, dass die Arbeiten am Wii-Actionspiel *Project H.A.M.M.E.R.* eingestellt wurden. Wir belegten dies mit einer aktuellen Terminliste, auf der der Titel nicht mehr geführt wurde. Unsere Annahme scheint sich jetzt zu bestätigen, denn auch die Entwickler haben den Produktions-Stopp offenbar bestätigt. Ein ähnliches Schicksal könnte auch die DS-Flugsimulation *DS Air* ereilen – der Titel wurde auf der E3 2006 spielbar gezeigt, die Publikumsresonanz war jedoch sehr gering. **(ck)**



BILDER: NINTENDO

NEWS-TICKER

MARIO STRIKERS CUP Nintendo lädt bis Anfang September zum Mario Strikers Charged Football Cup 2007. Zu gewinnen gibt es Tickets für ein Spiel des FC Bayern sowie ein „Meet and Greet" mit Philipp Lahm. In Stockstadt, Berlin, Bochum, Würzburg, Heilbronn, Leipzig und München macht der Nintendo-Truck noch bis 2. September Halt. Die Termine findet ihr auf www.alles-andere-als-lahm.de

ÜBERRASCHUNG VON SQUAREENIX
Der japanische Traditionsentwickler wird dieses Jahr 20 Jahre alt und will den Geburtstag mit überraschenden Spiele-Ankündigungen feiern. Das große Finale des Jubiläumsjahres findet nach Aussagen des Produzenten Shinji Hashimoto angeblich im Dezember auf der Jump Festa in Japan statt.

STARKE MARKEN Sega und Konami haben DS-Spiele angekündigt: ein Sonic-Rollenspiel von BioWare soll 2008 erscheinen, Konami bringt die Contra-Reihe auf das Handheld.

VIDEOGAMES ZONE.de
PLAYSTATION – XBOX – NINTENDO & MORE

Wer regelmäßig auf www.videogameszone.de surft, verpasst keine wichtige Meldung aus der Szene. Wir fassen die Highlights des letzten Monats zusammen:

Resident Evil 4: GameCube vs. Wii
Welche technischen Unterschiede gibt es zwischen der Wii- und der GameCube-Version des Horror-Adventures! Wir haben verglichen.
>> Suchbegriff: resident evil 4 vergleichsshots

Controller-Check: Super Smash Bros. Brawl Nintendos Fun-Prügler lässt sich vielfältig steuern. Die N-ZONE-Redaktion kommentiert alle Controller-Varianten.
>> Suchbegriff: experten-analyse

Zelda: Twilight Princess komplett gelöst Ihr kommt im Seeschrein nicht weiter? Der letzte Endgegner bereitet euch Kopfzerbrechen? Die Schatzkisten sind zu gut versteckt? Die Komplettlösung könnt ihr ab sofort als PDF-Dokument kostenlos herunterladen. Folgt einfach dem Bild auf der Startseite von www.n-zone.de, um zur Lösung zu gelangen.

N-ZONE Mystery: Das Schreibtisch-Quiz Welcher N-ZONE-Redakteur sitzt an welchem Arbeitsplatz? Wir ließen euch Mitte Juni rätseln und verlosten einen „wahnsinnigen" Preis. Seid beim nächsten Mal mit dabei, denn weitere Aktionen folgen mit Sicherheit.
>> Suchbegriff: n-zone mystery

Eine News, zwei Meinungen: Die E3 bringt die Wii zum Beben

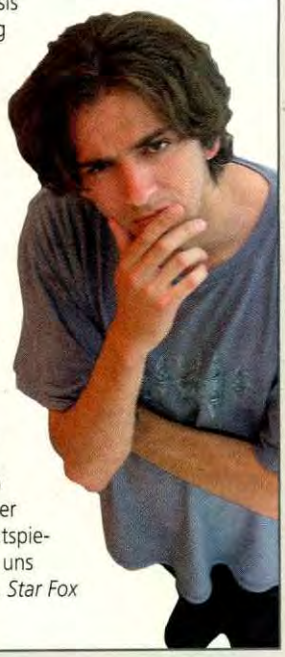
Im Vorfeld der wichtigsten US-Spielemesse E3 machen zahlreiche Gerüchte die Runde, die wir nicht unkommentiert stehen lassen möchten. Im Folgenden nur einige der Halbwahrheiten, die wir innerhalb der Szene aufgeschnappt haben: *Alone in the Dark* kommt für Wii – sogar der Online-Händler Amazon.de listet den Titel mittlerweile für 2008. Auch *Mario Kart* soll sich laut eines Interviews von Nintendocast.de „mit etwas Glück" noch dieses Jahr startklar machen. Außerdem macht inzwischen die Botschaft die Runde, dass Nintendo im Wii-Shop-Kanal künftig auch Neuentwicklungen anbieten könnte. Und die Tatsache, dass bald auch Neo-Geo-Spiele auf die Virtual Console kommen sollen, macht ein externes Laufwerk beinahe zur Pflicht. Was an diesen Gerüchten dran ist, erfahren wir auf der E3 – und einen Teil des Schleiers lüften wir schon jetzt in unseren Meinungskästen! **(ck)**

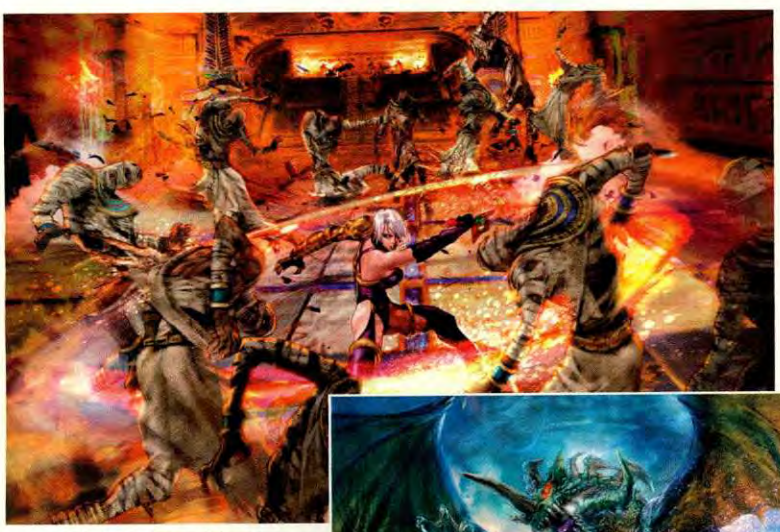
Christoph Kraus kommentiert

Jetzt mal ehrlich: Ist es für euch wirklich eine Überraschung, dass *Mario Kart* bald für Wii kommt? Schon *Mario Kart 64* und *Double Dash!!* wurden seinerzeit nahe am Konsolen-Launch veröffentlicht – da wird Nintendo auch diesmal nicht wesentlich mehr Zeit verlieren. Und dass die Hersteller ihre bekannten Franchises auf neue Systeme bringen und damit neue Käuferschichten erschließen, ist ebenfalls nichts Neues – *Alone in the Dark* ist somit für mich ein weiterer sicherer E3-Kandidat. Was die Download-Games für Wii betrifft, wird das Plaudern in Insider-Kreisen immer lauter – auch dazu erwarten wir feste Details auf der E3. Es wird also Zeit, dass neue, sensationsgeilere Gerüchte in die Welt gesetzt werden.

Stefan Kothe kommentiert

Die E3 steht vor der Tür – und die gute alte Gerüchteküche brodelt mal wieder, was das Zeug hält. Wirklich überrascht bin auch ich von *Mario Kart* und *Alone in the Dark* nicht. Ich würde mir viel eher wünschen, dass Nintendo mal wieder ein paar richtig fette Hitkandidaten ankündigt, bei denen sich in mir nicht sofort Skepsis bezüglich der Steuerung regt. Ein *Mario Kart* mit quer gehaltener „NES-Remote"? Irgendwie schreckt mich der Gedanke aufgrund des Präzisionsmangels ab. Wenn hinterher gleich die *Mario Party 9*- und *Wario Ware: Smooth Moves 2*-Ankündigungen kommen, dann gute Nacht! Ich denke, die E3 bietet die ideale Gelegenheit, um zu beweisen, dass Nintendo neben dem in den letzten Jahren immer größer werdenden Nichtspieler-Fokus auch noch an uns Hardcore-Gamer denkt. *Star Fox* und *F-Zero* forever!





IMPOSANT Auf der E3 erwarten wir eine spielbare Version des Wii-exklusiven Ablegers.
BILD: BANDAI NAMCO

Soul Calibur Legends

Neue Seelen braucht das Land

ACTION-ADVENTURE | **Hersteller:** Bandai Namco, **Termin:** Winter (Japan), **Web:** www.namco.co.jp

Nintendos Wii bekommt ein exklusives Spin-off der bekannten Beat-'em-Up-Reihe *Soul Calibur*. Die Serie betritt mit *Soul Calibur Legends* neue Gameplay-Pfade und wird ein Action-Adventure. Alles dreht sich um den 16-jährigen Isuka, der den aus der Serie bekannten Siegfried Schtauffen auf einer Reise begleitet. Die Story spielt zwischen *Soul Edge* und *Soul Calibur 2* und klärt unter anderem auf, wie sich Siegfried in Nightmare verwandelt. Natürlich kommt auch die Wii-Steuerung nicht zu kurz. Mit der Fernbedienung führt ihr vertikale und horizontale Attacken aus, während das Schütteln des Nunchuks Spezialangriffe auslöst. Im Mehrspieler-Modus bestreitet ihr das Abenteuer mit- oder gegeneinander. Während das Spiel in Japan für kommenden Winter angekündigt ist, gibt es für Europa noch keinen Termin. **(sh)**

MADRICS® + N-ZONE kleiden eure Konsolen neu ein!

Wir verlosen cooles Zubehör

ZUBEHÖR | **Hersteller:** Madrics, **Termin:** Erhältlich, **Web:** www.madrics.de

Wer seiner Wii und seinem DS eine individuelle Note verpassen möchte, kommt um schicke Aufkleber nicht herum – gemeinsam mit Madrics verlosen wir daher vier *Pirates of the Caribbean*-Stickersets, die aus euren Konsolen sowie der Wii-Fernbedienung im Handumdrehen coole Südsee-Accessoires machen. Außerdem staubt ihr mit etwas Glück vier coole Hardware-Packages im *Pirates of the Caribbean*-Design ab. Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, schickt uns einfach den Namen eines prominenten Piraten per SMS oder Postkarte – nur „Jack Sparrow" können wir als Lösung nicht gelten lassen. Schließlich wollen wir euch mächtig ins Grübeln bringen. Viel Spaß beim Rätseln und viel Glück!

5x

GEWINNSPIEL!
Wie ihr teilnehmen könnt, erfahrt ihr auf Seite 96! Kennwort für dieses Gewinnspiel ist „41". Einsendeschluss ist der 31. Juli 2007.

NEWS-TICKER

KRACHT'S BEI NINTENDO? Neunzig der „Marketing & Sales"-Mitarbeiter von Nintendo of America wollen das Unternehmen zu einem noch unbekannten Zeitpunkt verlassen. Das meldet gameinformer.com unter Berufung auf nicht genannte Quellen. Unter den ausscheidenden Führungskräften befänden sich auch Perrin Kaplan und George Harrison. Ob der NoA-Firmenumzug oder interne Reibereien für die hohe Kündigungsrate im US-Hauptquartier verantwortlich sind, lässt sich nur spekulieren.

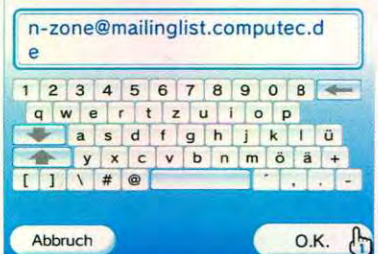
N-ZONE ALS E-PAPER Die N-ZONE ist ab sofort als E-Paper zum Download erhältlich. Mehr Infos findet ihr auf www.epaperstar.de.

NEWS AUF EUER HANDY Ihr wollt immer darüber auf dem Laufenden bleiben, was in der Spielebranche abgeht? Dann meldet euch für unseren Mobizine-Service an! Schickt einfach eine SMS mit dem Kennwort „vgameszone" an die 82200, um eine Fülle aktueller News abzurufen. Der Service kostet lediglich die Einwahlgebühren für die Datenübertragung.

N-ZONE Wii-NEWSLETTER

Ihr wollt exklusive Gewinnspiele, brandheiße News, Tipps und Tricks sowie die neuesten Infos zur N-ZONE? Unser kostenloser Wii-Newsletter bringt euch alles Wichtige direkt nach Hause auf eure Wii. Und so funktioniert's:

1. Tragt euren 16-stelligen Code auf der Wii-Newsletter-Seite von www.n-zone.de ein.



2. Schreibt ins Adressbuch der Wii die Mail-Adresse „n-zone@mailinglist.computec.de". Das war's auch schon! Viel Spaß mit unserem Newsletter!

Statistik

Nichts als harte Fakten zur Entstehung der N-ZONE 08/07

Schwerste Geburt	Die N64- und SNES-Vergleichsbilder für die Virtual-Console-Analyse. Erst war das Kabel nicht aufzutreiben, dann mussten wir noch stundenlang an der Konfiguration eines Rechners rumschrauben. Doch für euch ist uns nichts zu kompliziert!
Test, den niemand machen wollte	Mahjong – alle nahmen Reißaus. Alle, außer unserem tapferen David!
Überraschung des Monats	Ganz so schlecht war das Spiel dann doch nicht. „Immerhin" 46 Prozent. Respekt, liebe Entwickler! Das nächste Mal gibt's „bestimmt" den Hitstempel.
Spielzeug des Monats:	Das Wii Combat Pack (bestehend aus Schwert und Schild zum Einlegen von Wii-FB und Nunchuk) aus dem Hause Pebble Entertainment. Auf www.n-zone.de seht ihr, wie Felix und Sebastian damit Link nacheifern – vergeblich!
User des Monats	André Schulze, Christopher Jaeger, Julian Walz und Max Lademann. Dankeschön an die Organisatoren des großen *Mario Strikers Charged*-Football-Online-Leserturniers. Im Forum von www.n-zone.de erfahrt ihr mehr.
Arbeitsplatz des Monats	Die mittlere Bank des Fürther Uferstadt-Parks an der Pegnitz-abgewandten Seite. Dort sitzt Christoph gerade, lauscht den Klängen einer irischen Zwei-Mann-Band und schreibt am Laptop diesen Extrakasten.

FEUER FREI FÜR DIE E3

Heiße Drachenparty oder laue Luft? Wir sagen euch, was wir von der kommenden E3 erwarten, mit welchen Ankündigungen zu rechnen ist und warum es neben Zunder auch Zaudern gibt.

Fakten

- E3-Termin vom 11. bis zum 13. Juli
- Nintendo-PK 11. Juli 18 Uhr dt. Zeit
- Viele Party- und Minispielsammlungen
- Große Gamer-Titel der Dritthersteller fraglich
- Mario Kart für Wii wahrscheinlich
- DS-Neuankündigungen in Hülle und Fülle

AUTOR: FLORIAN BRICH

Was wohl auf der E3 noch für Wii gezeigt wird? Mit dieser für euch und uns brennenden Frage löcherten wir in den vergangenen Wochen die PR-Vertreter der wichtigsten Spielehersteller. Und obwohl da sicher noch Dinge in der Hinterhand gehalten werden und die deutschen Repräsentanten teils nicht genau wissen, was ihre US-Kollegen auf der nun „auf die USA gepolten" E3 Anfang Juli noch auspacken werden, ergab sich doch ein eher gemischtes Bild. Die Aussagen rangierten von „Nö – da kommt nix mehr" über „Erwartet nix Großartiges" bis „Wir machen generell weniger Titel". Angesprochen auf Umsetzungen bekannter Titel, war das gewohnte „Da wird drüber nachgedacht" zu hören. Nimmt man dann noch die Information hinzu, dass ein großer, nicht namentlich zu nennender Publisher intern sogar die Linie vertritt, deutschen Journalisten eher vom E3-Besuch abzuraten, ergibt sich ein Bild, das gerade dem E3-Ausrichter ESA zu denken geben sollte.

NEUE FREUDEN, NEUE HÜRDEN

Wenn der E3 Media & Business Summit am 11. Juli in Santa Monica nahe Los Angeles offiziell beginnt, dürfen die Pressevertreter sich auf die übliche Rennerei zwischen Konferenzen, Hotel-Suiten und einem Flugzeug-Hangar, in dem die neuesten Titel spielbar sein sollen, einrichten. Der Clou: Alle Wege sind neu, die Zeiten knapp, die Transportwege unklar. Das soll euer Problem nicht sein, doch sind Informationsverzögerungen schon absehbar und die Ausstrahlungswirkung der E3 insgesamt gemindert. Die N-ZONE wird sich jedenfalls weder von Erdbeben

IM DAUEREINSATZ Ob Dragonball oder Spyro: Eternal Night – für Wii wird sich die Welle familienfreundlicher Lizenztitel fortsetzen. BILD: VIVENDI GAMES / NAMCO BANDAI

JAPANISCHER VORSPRUNG Namco Bandais Soul Calibur Legends belegt, dass die japanischen Hersteller schon größere Wii-Actiontitel parat haben. BILD: NAMCO BANDAI

SPORTLICHE Wii Auf der E3 werden viele Sportspiele (TH Proving Grounds / FIFA 08) in fortgeschrittenem Entwicklungsstadium präsentiert. BILD: EA / ACTIVISION

KRABBELORGIE Mit Spider-Man geht es munter weiter, wie ein Snapshot dieser Website bestätigt. BILD: N-ZONE

noch von Stromausfällen daran hindern lassen, euch direkt mit den wichtigsten Meldungen zu versorgen. Wie ihr möglichst zeitnah die E3 miterleben könnt, erfahrt ihr im Extrakasten.

PARTY ON!

Für Wii lassen sich drei Spieltypen ausmachen, die vermehrt angekündigt werden. Da sind zum einen die Party- & Minispielsammlungen. Als Beispiele seien *Rayman Raving Rabbids 2*, *EA Playground* oder die Jahrmarktssause der *Carnival Games* von Global Star genannt. Von Nintendo rechnen wir mit dem nächsten *Mario Party* oder einem neuen *WarioWare*. Die zweite Gruppe ist der Sportsektor. Electronic Arts will wenigstens in die zweite Welle voll einsteigen. *FIFA 08*, *Madden 08*, *Tiger 08* dürften noch von *NBA* und *NHL* flankiert werden. Dritter im Bunde sind die Film- und Lizenztitel, die sich vor allem an die Jüngeren richten. Von *Bratz: The Movie* über die *Simpsons* und *Spider-Man* bis hin zu *DBZ Budokai Tenkaichi 3* ist alles vertreten, was ins Kino oder Kinderzimmer passt.

GRIFF NACH DEM GLÜCK

Ihr fragt euch, warum so viele Casual- und Lizenztitel im Anmarsch sind? Das lässt sich leicht erklären. Vor allem die amerikanischen Hersteller haben die Wii nicht groß auf ihrer Rechnung gehabt, bevorzugt für die PS3 entwickelt und wurden vom Verkaufserfolg der Nintendo-Konsole überrascht. Was folgte, war ein unbarmherziger Spießrutenlauf in den Finanz- und Analystenmeetings, in denen diesen Firmen ständig die Frage um die Ohren gepfeffert wurde, was sie zu Weihnachten für Wii hätten. Auf der E3 werden wir die ersten Antworten zu sehen bekommen. Der Punkt ist, dass die Zeit zur Produktion originärer Actionknaller länger dauert als fixe Minispielpackungen, die auch noch für den Wii-Neukäufer als besonders geeignet gelten. Von Midway, THQ oder Activision kommen schon noch die erwarteten Granaten – nur befinden sich diese in einem so frühen Entwicklungsstadium, dass auf der E3 kaum Ankündigungen erfolgen werden.

KNALL IM ALL Geometry Wars fällt unter die Kategorie „Fix portiert und vor Weihnachten fertig". BILD: VIVENDI GAMES

SAG MIR, WO DIE KNALLER SIND?

Grrr! Wo sind jetzt die Spiele für den langjährigen Nintendo-Veteranen, bei deren Anblick man aus dem Staunen nicht mehr rauskommt? Das können wir euch sagen: Nintendo muss es – zumindest bei dieser E3 – wieder selber reißen. Wir wollen mehr als *Metroid*, *Mario* und die *Smash Bros.* Dass *Mario Kart* bestätigt wird, ist so sicher wie die Gummispur nach einem Powerdrift. Und aus Kyoto wird noch weit mehr für Wii kommen – die Pressekonferenz der Japaner ist daher das Highlight der E3. Übrigens könnten auch von Capcom, Konami oder Tecmo ambitionierte Neuheiten angekündigt werden. In Japan hat man nämlich früher als in den Staaten erkannt, dass das Erfolgsfähnchen sich gerade von Sony zu Nintendo dreht. Bleibt noch der DS und damit auch die Begründung für die zu erwartende Lawine. Für das Mobilsystem hat mittlerweile jede Firma ein ganzes Bündel Spiele im Gepäck. Die Zahl der DS-Vorstellungen auf der E3 wird weit über hundert liegen – und dazu führen, dass Nintendo bei den Titelvorstellungen in Santa Monica weit vor den Wettbewerbern liegen wird. ■

Sei dabei: N-ZONE & die E3 – online & mobil am Puls der Messe

Wir berichten rund um die Uhr live und direkt über die Geschehnisse der E3. Ihr könnt online oder mobil dabei sein. Hier verraten wir euch die wichtigsten Zeiten!

Auf www.n-zone.de lest ihr brandaktuell alles über die Neuankündigungen, die Nintendo-Pressekonferenz und erste Spieleindrücke von der E3. Die Nintendo-PK startet am 11. Juli gegen 18 Uhr deutscher Zeit. An diesem Abend gibt es keinen anderen Ort für euch als unsere Website. An den folgenden Tagen – 12. und 13. Juli – lohnt der Check vor allem am Vormittag und in den Abendstunden – Updates der Redaktion erfolgen rund um die Uhr.

Werdet zum Informationsgiganten! Ob in der Schule, der Universität oder am Arbeitsplatz: Mit den Mobizines seid ihr über euer Handy nahezu direkt mit der E3 verkabelt. Sendet einfach „mobi vgz" an die 82200 (€ 0,29/SMS inkl. € 0,12 VF-D2, D1 + Transportl., WM.) und richtet euch den N-ZONE-Kanal ein. (Kostenloser Dienst. Es fallen lediglich die Verbindungskosten deines Handyproviders an! Software € 0,15 bis 0,90, Update € 0,03 bis € 0,15) Während der E3 sind Extra-Refreshes an den links aufgeführten Tagen geplant.

PIAZZA DELPHINO Das Urlaubsparadies aus Super Mario Sunshine dient in Brawl als Kampfarena. BILD: NINTENDO

Fakten

- Vier Steuerungsvarianten
- Pokémon in Pokébällen: Endivie, Goldini, Groudon
- Neue Distanzwaffe: Feuerwerkskanone
- Erscheint noch 2007 in den USA und Japan

Super Smash Bros. Brawl

Die Super-Smash-Bros.-Brawl-Front – Runde 2!

AUTOR: FELIX KOTHE

Auch diesen Monat gibt es wieder brandneue Infos von der *Super Smash Bros. Brawl*-Front. Nintendo lüftete erste Geheimnisse um die Steuerung des Fun-Prüglers und stellte einige neue Items und Arenen vor. Lang ersehnte Newcomer gab's leider noch nicht zu sehen, dafür jedoch eine Menge Bildmaterial, das wir euch natürlich nicht vorenthalten wollen.

ALLES IM GRIFF

Den größten Diskussionsstoff lieferte Nintendo mit der Bekanntgabe der Steuerungsmethoden. Demnach könnt ihr euren Protagonisten auf vier verschiedene Weisen dirigieren: Mit dem Classic-Controller, mit dem GameCube-Pad (inklusive Rumble-Funktion), mit der Combo aus Fernbedienung und Nunchuk oder per quergehaltener „NES-Remote". Unseren Vermutungen zufolge wird letztere Variante aufgrund des Mangels an Aktionstasten zusätzliche Schütteleinlagen mit sich bringen. Ob sich dies mit der für ein *Smash Bros.* dringend erforderlichen Steuerungspräzision vereinbaren lässt, bleibt abzuwarten.

Ebenfalls wird es einige Neuerungen in Sachen Distanzwaffen geben. Das aus *Melee* bekannte Super Scope, mit dem ihr sowohl einzelne als auch aufgeladene Schüsse abgeben konntet, findet auch in

GIGANT Wurde das legendäre Groudon erst mal aus dem Pokéball befreit, bleibt kein Stein mehr auf dem anderen. BILD: NINTENDO

BÖLLER Mit der Feuerwerkskanone könnt ihr im Stand auch nach oben und unten zielen. BILD: NINTENDO

PIKAAA! Schrecken aller Wasser- und Flug-Pokémon: Pikachus Donnerblitz. BILD: NINTENDO

ULTRA-SMASH Sobald ihr dieses wertvolle Item aufgesammelt habt, könnt ihr einen gigantischen Special-Move – den sogenannten Ultra-Smash – vom Stapel lassen. BILD: NINTENDO

Smash Bros. Brawl seinen Platz. Diesmal könnt ihr euch allerdings während des Schießens frei bewegen.

Neu im Distanzwaffen-Repertoire ist die sogenannte Feuerwerkskanone. Hierbei handelt es sich um ein tragbares Geschütz, mit dem ihr eure Gegner aus der Entfernung aufs Korn nehmt und mit explodierenden Böllern malträtiert. Die allseits beliebte Laserknarre wurde zwar noch nicht offiziell bestätigt, doch sind wir diesbezüglich recht optimistisch.

FREIFLUG INS PARADIES

Wir präsentieren: Piazza Delphino! Die einstige Hauptstadt der Urlaubsinsel Isla Delphino aus *Super Mario Sunshine* feiert in *Smash Bros. Brawl* ihr Comeback als gigantische Kampfarena. Dabei orientiert sich das Leveldesign der Stage an Mute City aus dem Vorgänger. Sprich: Eure tapferen Recken balgen sich auf einer fliegenden Plattform, die über der Stadt kreist und hin und wieder auf dem Erdboden haltmacht. Der Landeplatz wird dann für kurze Zeit zur Arena, anschließend geht die wilde Fahrt weiter. Für alle Pokémon-Fans: Neben Endivie und Goldini werdet ihr auch Groudon, das legendäre Boden-Pokémon aus der *Rubin*-Edition, aus einem Pokéball beschwören können. Nach den ersten Screenshots zu urteilen, entfacht dieser ganz im Stil von Bisaflor ein Erdbeben, das eure Kontrahenten gehörig durchschütteln wird.

Das war's so weit von der *Smash Bros. Brawl*-Front. Obwohl Nintendo sein Versprechen, regelmäßig neue Updates zu veröffentlichen, eingehalten hat, hoffen wir dennoch, dass auf der kommenden E3 ein paar Newcomer bekannt gegeben werden. Sonic forever!! ■

PFEIL DER PALUTENA Pits Geschosse lassen sich von euch fernsteuern. BILD: NINTENDO

BEWEGUNG Während ihr mit dem Super Scope schießt, könnt ihr neuerdings auch springen und rennen. BILD: NINTENDO

VORSCHAU

SUPER SMASH BROS. BRAWL

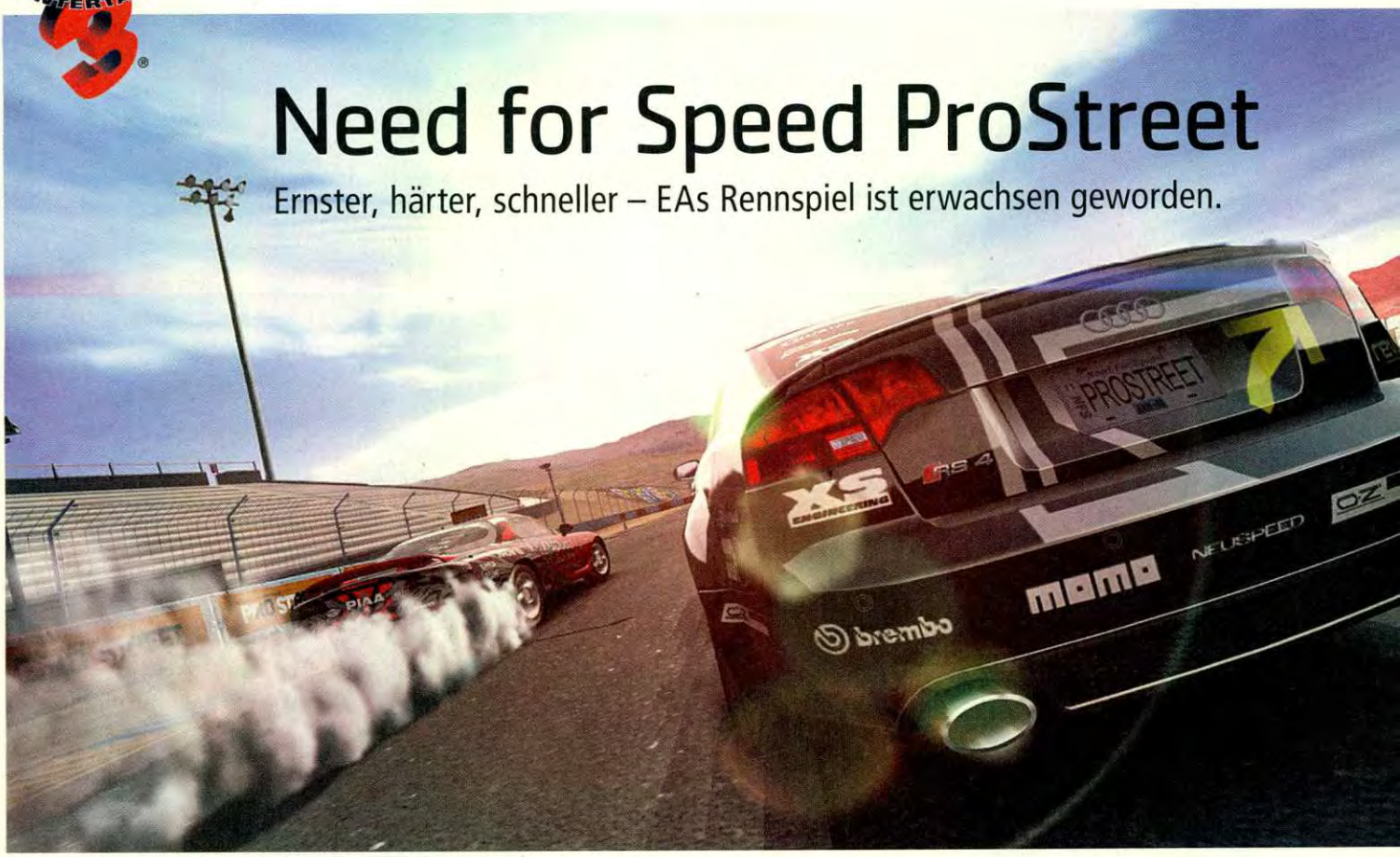
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	HAL Laboratory
Spieler:	1-4
Termin:	2008
Web:	www.smashbros.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Die neuen Steuerungsmodi machen Smash Bros. Brawl noch interessanter. Wir freuen uns auf spannende Mehrspielergefechte.

Need for Speed ProStreet

Ernster, härter, schneller – EAs Rennspiel ist erwachsen geworden.



Fakten

- 14 Strecken auf der ganzen Welt
- Karosserie-Tuning beeinflusst Fahrverhalten
- Verbessertes Schadensmodell
- Lineares Streckendesign
- Simulationslastiger als die Vorgänger

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

In den letzten vier *Need for Speed*-Spielen drehte sich alles um die Tuning-Szene. Ihr durftet aus ganz normalen Mittel- und Oberklassewagen wahre Kunstwerke machen. Knallige Farben, grelles Neonlicht und röhrende Motoren luden ein, in einer frei befahrbaren Stadt nach Herausforderungen zu suchen. Polizeiwagen konntet ihr in gewagten Manövern entkommen und Konkurrenten habt ihr durch gefährliche Canyons gejagt. Doch der neueste Teil – *Need for Speed ProStreet* – bricht mit all diesen Elementen. Als wäre aus einem Teenager ein Erwachsener geworden, wirkt das Spiel plötzlich ernster, anspruchsvoller und sehr realistisch.

NEUER LOOK, NEUES SPIEL

Vorbei sind die Zeiten von Neonlicht und bunt getönten Scheiben. Die Wagen – euch stehen Modelle von 26 Herstellern zur Wahl – sind hochgezüchtete PS-Monster, die keinerlei „Make-up" nötig haben. Euer Ziel ist es, der beste Street-Racer zu werden, und zwar nicht nur in eurer Stadt, sondern auf der ganzen Welt. Ihr werdet also nicht wie gewohnt durch ein frei befahrbares Aral fahren, sondern besucht weltweit bekannte Renn-Reviere, die an reale Orte angelehnt sind. Doch um eine Chance in den verschiedenen Events zu haben – es gibt Drag-, Drift- oder Grip-Rennen –, müsst ihr euren Wagen perfekt tunen. Dabei kommen Originalteile zum Einsatz, wie es sie auch im Laden gibt. Neu ist das erwei-

RAUCHBILDUNG Man legte besonderen Wert auf realistische Rauch- und Staubeffekte. So wirken die Crashs noch bedrohlicher. BILD: ELECTRONIC ARTS

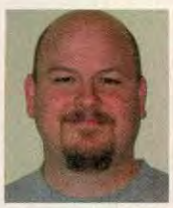
FUHRPARK Ihr werdet Karossen aus den letzten 40 Jahren fahren können. Für jeden Geschmack sollte sich ein Modell finden lassen. BILD: ELECTRONIC ARTS

WINDKANAL Hier testet ihr, wie sich eure neuen Spoiler auf das Fahrverhalten auswirken. Nachher geht es auf die Teststrecke. BILD: ELECTRONIC ARTS

RUTSCHIG Ein Wagen, der auf Drifts getrimmt ist, sieht auf einer Highspeedstrecke ziemlich alt aus. BILD: ELECTRONIC ARTS

INTERVIEW mit JOHN DOYLE

≫ Es geht nur um euch! ≪



John Doyle ist Producer bei Electronic Arts. Wir führten ein Gespräch mit ihm, von dem ihr hier einen Ausschnitt lest. Auf www.videogameszone.de lest ihr das Interview in voller Länge.

Wird es einen Online-Modus oder die Unterstützung von WiiConnect24 geben?
Dieses Mal werden wir die Online-Fähigkeiten der Wii nicht nutzen. Stattdessen konzentriert sich das Team darauf, die intuitiven Steuerungsmöglichkeiten der Wii voll auszunutzen und so ein einzigartiges und befriedigendes Rennerlebnis zu schaffen.

Wieso wählten Sie diesen neuen, eher rauen und aggressiven Stil für ihr Spiel? War die Zeit der neonglühenden Superautos vorbei oder wollten Sie einfach mal etwas Neues wagen?
Wir reagieren damit auf eine Kultur, die kurz vor ihrer Blüte steht und hoffentlich können wir sie fördern. *Need for Speed ProStreet* lässt euch auf dem höchsten Level des Street-Racing antreten. Es reicht nicht länger, eure Heimatstraßen zu beherrschen. Ihr müsst euch auf einem höheren Level beweisen und in allen Disziplinen überragen. Dieses Mal geht es nur um euch. Ihr baut die ultimative getunte Waffe auf und bringt sie mit dem Wissen um die Konsequenzen eines Chrash an den Start. Wir wollen, dass ihr die Emotionen und die Energie, die sich in der Street-Racing-Szene entwickelt, wirklich fühlt.

Gibt es neue Spielmodi? Wenn ja, welche?
Das Spiel wird vier verschiedene Disziplinen bieten – drei überarbeitete und einen neuen Modus. Zurück ist ein neu gestalteter Drag-Modus, ein deutlich verbesserter Drift-Modus und Grip-Racing. Der neue Modus nennt sich „Speed Challenge". Wir arbeiten momentan die Details jeder Disziplin aus, bleibt also dran!

≫ Das Spiel wirkt plötzlich ernster, anspruchsvoller und sehr realistisch. ≪

terte Autosculpt-Feature. Im Vorgänger durftet ihr bereits allerlei Karosserieteile nach Wunsch verformen und modifizieren, doch das war bisher nur eine Sache der Ästhetik. Nun wird jeder Spoiler und jeder Lufteinlass eine Wirkung auf das Fahrverhalten haben. Ihr seid also vor den verschiedenen Rennen gezwungen, euren Wagen korrekt auf diese vorzubereiten. Für weniger technikverliebte Spieler gibt es aber auch die Möglichkeit, den Wagen automatisch tunen zu lassen.

JEDER CRASH SCHMERZT FINANZIELL

Ihr habt die Freiheit, euren Wagen weit über die Grenzen seiner Leistungsfähigkeit zu treiben, doch es liegt an euch, euer Geschoss dann noch zu kontrollieren. Ein sauberer Fahrstil ist aber unerlässlich, denn neu ist auch das ausgefeilte Schadenssystem – wenn ihr mit genug Schwung in eine Absperrung rast, verformt sich die Karosserie, es platzen Teile ab oder die Räder lösen sich. Anders als früher müsst ihr diese Schäden selbst reparieren. Gut, dass auch die gegnerischen Fahrer ab und zu Fehler machen und im Kiesbett landen. Details über die Wii-Version wollte man übrigens noch nicht verraten, aber da bereits *Need for Speed Carbon* einige durchdachte Steuerungsmodi und ordentliche Grafik bot, machen wir uns um die technische Seite wenig Sorgen. Die Screenshots auf diesen Seiten stammen übrigens allesamt aus der Xbox-360-Version.

ANSPRUCHSVOLLES FAHRGEFÜHL

Boten die letzten *Need for Speed*-Teile noch eher unrealistische Extras wie eine Zeitlupenfunktion und Verfolgungs-Stopper, müsst ihr euch diesmal weit mehr auf eure Fahrkünste verlassen. Die Boliden verzeihen Fahrfehler weniger und reagieren weitaus sensibler auf eure Fahrweise. Nicht nur stilistisch ist das Spiel gereift, auch spielerisch warten ganz neue Herausforderungen. An der KI wurde ebenfalls geschraubt und die virtuellen Konkurrenten sollen nun fahren wie wahre Profis. Ob dieses neue Konzept funktioniert, bleibt abzuwarten. Auf jeden Fall bringt *Need for Speed ProStreet* frischen Wind in eine Serie, die seit einigen Jahren auf der Stelle trat. Statt jugendlichem Leichtsinn und arcadelastiger Action entfesselt EA nun bitterernste Profi-Rennen mit großem fahrerischem Anspruch. Hoffen wir, dass sich diese Entscheidung bezahlt macht und die Wii-Anpassung stimmt. ■

VORSCHAU
NFS PROSTREET

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Black Box
Spieler:	1-?
Termin:	Ende 2007
Web:	www.needforspeed.ea.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Endlich bringt EA frischen Wind in die Need-for-Speed-Serie. Wenn das Konzept aufgeht, erwartet uns ein wahres Racing-Highlight.

Tomb Raider Anniversary

Erlebt Lara Crofts erstes Abenteuer noch einmal auf Wii.

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Lara Croft ist ein Phänomen, kein Videospielheld sonst hatte in den letzten Jahren einen solchen Einfluss auf Kunst und Kultur. Inzwischen spielte die fesche Hobbyarchäologin in Musikvideos und Werbeclips mit, bekam zwei eigene Filme und ganze sieben *Tomb Raider*-Spiele spendiert. Doch genau da lag lange Zeit der Haken, denn deren Qualität kam nicht mehr an den Aha-Effekt des ersten Teils heran. Erst *Tomb Raider Legend*, das auch auf dem GameCube erschien, konnte an alte Tugenden anknüpfen. Zum zehnten Jubiläum von Lara Croft, schenkt Eidos ihrem ersten Spielauftritt eine liebevolle Neuauflage.

AUS ALT MACH NEU

Nicht nur die Grafik wurde auf ein zeitgemäßes Niveau gebracht, auch spielerisch wurden viele Neuerungen eingebaut. Lara ist nämlich weitaus agiler als noch vor zehn Jahren und springt, hangelt und klettert so behände durch die Levels, dass der persische Prinz neidisch wird. Gänzlich neu ist dabei Laras Enterhaken, mit dem sie sich nicht nur an Wänden entlangschwingen, sondern auch Objekte bewegen und Rätsel lösen kann. Das Leveldesign trägt dieser neuen Bewegungsfreiheit Rechnung und alle Rätsel und Hüpfpassagen wurden so modifiziert, dass sie weiterhin eine spielerische Herausforderung sind. Wenn ihr also das Original schon kennt, werdet ihr zwar durch bekannte Levels streifen, aber genauso gefordert wie von einem gänzlich neuen Spiel.

KÄMPFERISCH WIE EH UND JE

Neben allerlei kniffligen Rätseln müsst ihr auch Kämpfe gegen diverse Gegner bestehen. Nicht nur wilde Tiere suchen euch während eures Trips durch Peru, Griechenland oder Ägypten heim. Ihr habt es auch mit konkurrierenden Schatzsuchern oder gruseligen Fabelwesen zu tun. In den Pyramiden lauern etwa klapperige Mumien und tief im Dschungel

Fakten

- Remake des ersten Tomb Raider von 1996
- Neue Rätsel, Moves und Items
- 16 umfangreiche Levels
- Audiokommentare der Entwickler
- Interaktive Zwischensequenzen

AUFLOCKERUNG Die Kampfeinlagen dominieren das Spiel nicht, sondern ergänzen die Schatzsuche sinnvoll. BILD: EIDOS

ABKÜHLUNG Gewaltige Hechtsprünge ins kühle Nass waren schon immer ein Highlight der Serie. BILD: EIDOS

RAUBTIER Ihr kämpft auch gegen Fabelwesen und Tiere, die längst als ausgestorben gelten. BILD: PLAYZONE

warten hungrige Dinosaurier auf eine Mahlzeit. Dennoch wird das Kämpfen nicht überbetont. Denn die Suche nach Schaltern, Mechanismen und begehbaren Wegen lockert das Geschehen angenehm auf. Zudem könnt ihr euch mit den neuen Adrenalin-Angriffen eurer Haut erwehren. Wenn ein Unhold besonders aggressiv auf euch zustürmt, wird euch das angezeigt, und kurz bevor er euch erreicht, verschwimmt das Bild. Nun müsst ihr schnell ausweichen. Stimmt euer Timing, erscheint ein Fadenkreuz auf dem Widersacher und ihr müsst schnell den Abzug eurer Waffe ziehen. Dadurch setzt ihr zu einer mächtigen Konterattacke an, die nicht nur artistisch beeindruckt, sondern den Gegner auch sofort bezwingt. Für zusätzliches Kinofeeling sorgen die Cutscenes. In diesen sind immer wieder interaktive Events eingestreut, bei denen ihr schnell eine Taste drücken müsst, damit die Szene gut verläuft.

WIE WIRD DIE Wii GENUTZT?

Für die PS2 und PC ist *Tomb Raider Anniversary* bereits erschienen, doch von der Wii-Version gibt es noch keinen einzigen Screenshot. Da der Titel aber inhaltlich den bereits erhältlichen Versionen gleicht und auch grafisch keine besonderen Unterschiede bieten dürfte, zeigen wir euch auf diesen Seiten Bilder der PS2- und PC-Version. Auch auf Wii dürfte Lara eine gute Figur machen. Sehr viel spannender ist die Frage nach der Steuerung. Klar ist, dass die holde Schatzsucherin mittels Nunchuk bewegt wird und die Pointer-Funktion für das Zielen mit Enterhaken oder Waffe sorgt. Doch welche Gesten und Funktionen wird Eidos zusätzlich einbauen? Wir sind jedenfalls sehr gespannt und hoffen, dass sich das Spiel ähnlich geschmeidig steuert wie *Prince of Persia Rival Swords*. Fans von Action-Adventures steht einer der ganz großen Titel dieses Jahres ins Haus. Die Rückkehr zu den Wurzeln der Serie bescherte uns schließlich eines der besten PS2-Spiele des Jahres und es müsste schon die fiese NATLA-Organisation ihre Finger im Spiel haben, wenn es auf der Wii nicht auch so wäre. ■

VORSCHAU

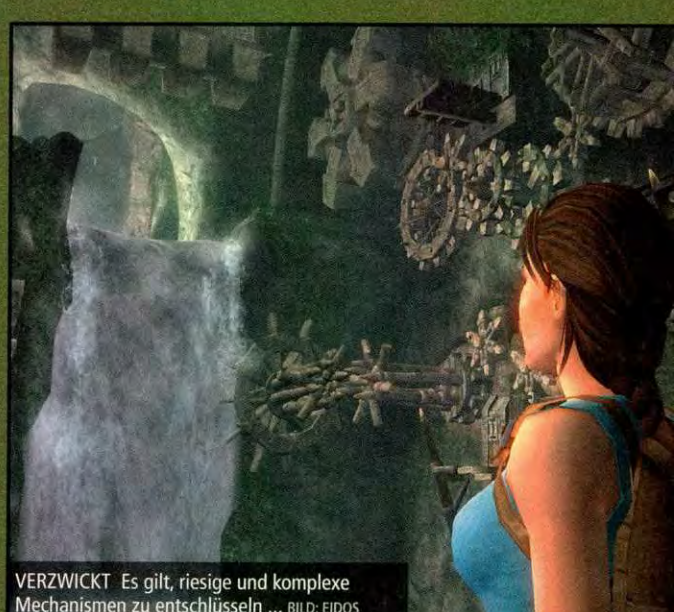
TOMB RAIDER ANNIV.

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Crystal Dynamics
Spieler:	1
Termin:	2007
Web:	www.tombraider.com

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

Auch wenn bisher kein Fitzelchen der Wii-Version enthüllt wurde, hat das Spiel ein riesiges Potenzial. Hoffentlich wird es ausgeschöpft.

AGIL Laras Move-Repertoire ist deutlich größer als im Originalspiel von 1996. BILD: EIDOS



VERZWICKT Es gilt, riesige und komplexe Mechanismen zu entschlüsseln ... BILD: EIDOS

Fakten

- Sehr drollige Charaktere
- Große Spielwelt mit 16 Abschnitten
- Groovige Musik, die sich *mit euren* Malkünsten verändert
- Viele Farbkombinationen und freischaltbare Power-ups
- Multiplayer: zwei bis vier Spieler im Splitscreen

De Blob

Graffiti? Wie langweilig: In De Blob färbt ihr eine ganze Stadt ein.

AUTOR: ROLAND AUSTINAT

Ein in Australien produziertes Spiel mit holländischem Titel für eine japanische Videospielkonsole? Das klingt interessant. Ist es auch: *De Blob* war unter dem Titel *The Blob* ursprünglich ein Projekt einer holländischen Studentengruppe (siehe Kasten). Die Talentsucher beim Spielehersteller THQ fanden die Abenteuer

VORHER Dieser Stadtbezirk ist grau und öde – höchste Zeit für einen Blob-Einsatz! BILD: THQ

NACHHER Selbst der Himmel leuchtet in Pastellfarben. Nicht im Bild: die coole Musik. BILD: THQ

des Blob so gut, dass sie derzeit einen darauf basierenden Titel für Nintendos Wii entwickeln lassen. Worum geht's in dem Spiel, das nichts mit dem gleichnamigen Gruselfilm zu tun hat?

NEUE FARBEN BRAUCHT DAS LAND

Trübe Zeiten: Nicht nur der Himmel, nein, die ganze Welt ist grau und trist. Fiese Inkys haben eurer Welt den letzten Rest Farbe geklaut. Ein Fall für den Blob, einen knuddeligen Flummi, für den es Ehrensache ist, in einem Rennen gegen die Zeit Gebäude, Plätze und selbst den Himmel wieder einzufärben. Farbe schnappt der Blob sich von Farbrobotern, die im Auftrag der schwarzen Inkys durch die Gegend huschen und ihre Farbreserven scharf bewachen sollen. Springt ihr einem dieser Blecheimer auf den Kopf, schlürft euer Blob ihnen den Farbtank leer und wächst obendrein etwas an. Das gefällt den Inkys gar nicht, weshalb sie ihm schon mal ein Rudel Saugdrohnen auf den Hals schicken, die ihm die bunte Füllung wieder abluchsen sollen. Haben euch die Sauger erwischt, schüttelt ihr sie buchstäblich mit einem Schütteln der Wii-FB ab. Kriegen die Inkys den Blob persönlich in die Finger, färbt er sich schwarz und beginnt zu schrumpfen – höchste Zeit, zu einem Brunnen zu düsen, um die schwarze Tusche abzuwaschen. Ein schöner Nebeneffekt eurer Straßenmalereien: Die anfangs totenstille Umgebung füllt sich nach und nach mit coolen Musikklängen. „Jede Farbe besitzt ihren eigenen Melodieteil", erklärt uns Producer Nick Hagger vom Entwickler Blue Tongue Entertainment, während im Hintergrund kultige Funk-Klänge mit Hammond-Orgel und Wah-Wah-Gitarre ertönen.

HÖHER, BUNTER, WEITER

Die 16 Abschnitte der Blob-Welt sind allerdings nicht ganz öde und leer: Neben grauen, auf ihre Rettung wartenden Bürgern begegnen euch Typen wie die Farb-Revoluzzer. Einer verlangt von euch, dass ihr eine bestimmte Anzahl von Gebäuden umfärbt. „Das ist eine ziemlich einfache Aufgabe", gibt Nick Hagger zu, „doch im Laufe des Spiels werden diese immer verzwickter." Das unverständliche Gebrabbel des Farb-Revoluzzers sorgt jedenfalls schon jetzt für Gelächter unter den anwesenden Journalisten. Je mehr Farbe sich der Blob einverleibt, desto dicker wird er: „Mit zu viel Farbe im Bauch könnt ihr sogar durch Häuserwände brechen", sagt Nick Hagger, während er den Blob mit dem Nunchuk-Controller lenkt und mit einem Schlenker der Wii-FB in die Luft springen lässt. Mit der Z-Taste visiert ihr Punkte in eurer Umgebung an, auf die ihr dann gezielt zuspringt. Damit kraxelt der Blob beispielsweise mühelos zwischen zwei Häusern empor. Je dicker der Blob wird, desto mehr Flächen färbt er gleichzeitig ein. Und je mehr unterschiedliche Farben er verputzt, desto schönere Muster malt er und desto mehr Punkte gibt es. „Neben den von Anfang an verfügbaren Farben schaltet ihr später ein paar weitere frei. Obendrein gibt es Power-ups wie etwa eine Bling-Variante, mit der ihr goldene Schnörkel und Verzierungen malt", verrät Nick Hagger. Habt ihr die Welt aus den Klauen der Inkys gerettet, wartet ein spaßiger Mehrspielermodus: Zwei bis vier Blobs färben in Splitscreen-Darstellung um die Wette, dass es eine wahre Freude ist. Ihr könnt nicht nur graue Flächen bemalen, sondern auch solche, die schon von euren Konkurrenten angepinselt worden sind. ■

Die Ursprünge des Blob

Mit einem holländischen Studentenprojekt fing alles an. Wir lotsen euch zum Geburtsort des Blob und erklären seinen ersten Auftrag.

Die allererste Version des Blobs gibt's noch heute im Internet. Hinter dem Link www.gamedev.net/community/forums/topic.asp?topic_id=401276 verbergen sich Notizen des holländischen Chefprogrammierers Joost van Dongen. Darin berichtet er über die Geschichte des Studentenprojektes, das den Bürgern von Utrecht eine futuristische Version ihres Bahnhofs näher bringen sollte. Das Spiel, in dem ihr 17 Sehenswürdigkeiten anmalen und 50 versteckte Münzen finden müsst, ist knapp 100 MByte groß.

DAS VORBILD Der erste PC-Einsatz des Blobs. BILD: GAMEDEV.NET

VORSCHAU
DE BLOB

Genre:	Simulation
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Blue Tongue Entertainment
Spieler:	1-4
Termin:	Ende 2007
Web:	www.thq.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Der Blob bringt selbst abgezockte Spiel-Experten zum Grinsen – das Umfärben einer grauen Spielwelt macht auch zu mehreren Spaß.

KÜHN Der Blob springt behände von Hochhaus zu Hochhaus – runter kommt er immer. BILD: THQ

AHOI Selbst ehemals graue Ozeandampfer sind für den Blob eine leichte Übung. BILD: THQ

NIEDLICH Star-Spieler Ronaldinho wurde extra für die Wii-Version als Mii entworfen. BILD: ELECTRONIC ARTS

FIFA 08

Wird Mario als Spielführer bald von den Mii-Kickern abgelöst?

Fakten

- Vertikale Kamera-Perspektive
- Weltweite Online-Matches mit umfangreichen Statistiken
- Intensiver Gebrauch der Wii-Steuerung
- Mii-Einsatz in diversen Minispielen

AUTOR: STEFAN HEIMERL

Dass Electronic Arts hingeschluderte Wii-Portierungen veröffentlicht, kann man dem Publisher wirklich nicht vorwerfen. Schon bei *Madden 07* haben sich die Nordamerikaner viel Mühe gegeben, die Steuerung optimal an die Wii-Möglichkeiten anzupassen.
Auch mit *FIFA 08* soll kein gewöhnlicher Port, sondern vielmehr eine eigenständige Version erscheinen. Nachdem nun die ersten Informationen und Bilder veröffentlicht wurden, scheint EA dieses Versprechen wahr zu machen.

NEUE PERSPEKTIVEN

Die grundlegendste Änderung der *FIFA 08*-Wii-Version fällt nicht nur Experten sofort auf.
Bei allen aktuellen Fußballspielen verfolgt ihr das Geschehen aus einer Seitenansicht, die der Perspektive einer Fernsehübertragung ähnelt. *FIFA 08* wirft dieses Konzept komplett über den Haufen und bietet euch eine vertikale Sicht. Ihr seht das gegnerische Tor also immer vor euch. Diese Änderung hat auch einen guten Grund, denn die typische Fußball-Steuerung könnt ihr getrost vergessen. Mit dem Nunchuk kontrolliert ihr den Spieler, während die Fernbedienung für Pässe und Schüsse verantwortlich ist. Wollt ihr Passen, haltet ihr A und B gedrückt und bewegt die Wii-Fernbedienung einfach in die entsprechende Richtung. Die Torschüsse sollen ähnlich funktionieren. Steht ihr vor dem Kasten, löst eine Aufwärtsbewegung der Wii-FB einen normalen Torschuss aus. Je schneller ihr euer Eingabegerät nach oben reißt, desto härter wird auch der Schuss. Wer lieber flach auf das Tor schießt, braucht nur eine Abwärtsbewegung auszuführen. Sehr einfallsreich gestaltet sich der Einwurf. Haltet den Z-Knopf gedrückt, bewegt FB und Nunchuk hinter eurem Kopf und vollführt eine natürliche Einwurfbewegung.

ONLINE-BALLEREI UND MII-PARTY

Wie schon *Mario Strikers Charged Football*, wird auch das zweite Fußball-Spiel für Wii über einen Online-Modus verfügen. Neben Online-Statistiken und EA Messenger-Unterstützung soll es auch so genannte interaktive Ligen geben. Die Ergebnisse, die ihr hier mit eurem Lieblingsteam erzielt, werden mit den Ergebnissen aller *FIFA 08*-Versionen zusammengezählt. Electronic Arts lässt es sich nicht nehmen, auch die beliebten Miis zu integrieren. Im exklusiv für Wii entwickelten Party-Modus bestreiten eure virtuellen Eigenkreationen Minispiele mit Fußballthematik. So beweist ihr euch im Tischfußball und zeigt euer Können beim Ball-Jonglieren. ■

VORSCHAU
FIFA 08

Genre:	Sport
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
Spieler:	1-4
Termin:	4. Quartal 2007
Web:	www.electronic-arts.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FIFA 08 verspricht eine echte Alternative zu den eingefahrenen Schemen bisheriger Fußballspiele zu bieten.

INTERVIEW mit Tim Tschirner

»FIFA ist sehr intuitiv.«

BILD: ELECTRONIC ARTS

Der Producer von *FIFA 08*, Tim Tschirner (36), beantwortete uns einige Fragen zur Rasen-Ballerei. Das vollständige Interview findet ihr auf www.n-zone.de.

Nennen Sie drei Argumente, warum *FIFA 08* alle Vorgänger in den Schatten stellt.
Da *FIFA 08* die erste Version auf der Wii ist, gibt es keinen wirklichen „Vorgänger". Dieses Jahr verhalten sich die KI-Spieler sehr viel intelligenter, vor allem in der Defensive. Des Weiteren gibt es bei den Pässen in den Lauf jetzt die Möglichkeit, die Richtung manuell zu bestimmen. Außerdem lassen sich jetzt die Torhüter auf Knopfdruck manuell kontrollieren. In der Wii-Version ist natürlich die Steuerung mit dem Wii-Controller eine richtige Neuerung und wir haben auch einen exklusiven Party-Modus eingebaut, in dem man drei Party-Spiele spielen kann.

***Madden 08* wird auf der Wii einen Onlinemodus bieten. Verspricht *FIFA 08* ebenfalls Internet-Duelle?**
Ja, auch *FIFA 08* auf der Wii hat einen Onlinemodus. Man kann gegen einen beliebigen Gegner auf der ganzen Welt antreten und es gibt den EA Messenger, Leaderboards und Updates für Mannschaftsaufstellungen, damit ihr die aktuellen Transfers ins Spiel bekommt.

Dem Wii-Controller mangelt es im Vergleich zu den Controllern der Konkurrenz an Tasten. Wie verwirklicht ihr die Aktionsvielfalt mit der Wii-Fernbedienung und dem Nunchuk?
Der Spieler wird mit dem Analogstick auf dem Nunchuk-Controller gesteuert und die Z-Taste wird zum Sprinten genutzt. In der Offensive kann man einen normalen Pass mit der A-Taste ausführen und Pässe in den Lauf initiiert man mit der B-Taste. Wenn man die Richtung der Pässe manuell kontrollieren möchte, so kann man auch die A- bzw. B-Taste festhalten und dann mit der Wii Remote eine Bewegung nach links, rechts, oben oder unten machen, um den Ball in diese Richtung zu spielen. In der Defensive kann man mit der A-Taste zu einem anderen Spieler wechseln, mit der B-Taste kann man ein normales Tackling ausführen und mit einer Abwärtsbewegung ein aggressiveres Tackling. Das alles hört sich auf dem Papier relativ kompliziert an, ist aber sehr intuitiv, sobald man die Controller in der Hand hält.

Über welche Lizenzen verfügt *FIFA 08*? Gibt es neue Stadien?
FIFA 08 wird mehr als 30 Ligen, über 570 Mannschaften und mehr als 14.000 Spieler haben. Wir haben einige neue Ligen und Stadien mit dabei, aber genaueres kann ich dazu im Moment leider noch nicht sagen.

UNKONVENTIONELL An die neue Perspektive müsst ihr euch erst mal gewöhnen. BILD: ELECTRONIC ARTS

KÖRPEREINSATZ Vor dem Tor geht es heiß her, gezielter FB-Einsatz bringt euch zum Erfolg. BILD: ELECTRONIC ARTS

MINISPIELE Der virtuelle Fußballtisch verspricht jede Menge Action. BILD: ELECTRONIC ARTS

TRAINING Jongliert den Ball mit Kopf und Füßen und passt ihn danach zum Kollegen. BILD: ELECTRONIC ARTS

COOL Jet ist der Skater unter den Boogs. BILD: ELECTRONIC ARTS

STILSICHER Bubba ist lässig und hat die abgefahrenste Garderobe. BILD: ELECTRONIC ARTS

Boogie

Lasst die Puppen tanzen – oder singt mit ihnen!

Fakten

- Erstes Musikspiel für die Wii
- Tanzen per Wii-Fernbedienung und Nunchuk
- Mikrofon wird mitgeliefert
- Integrierter Videomaker
- Karaoke für Schüchterne

AUTOR: SUSANNE WAHL

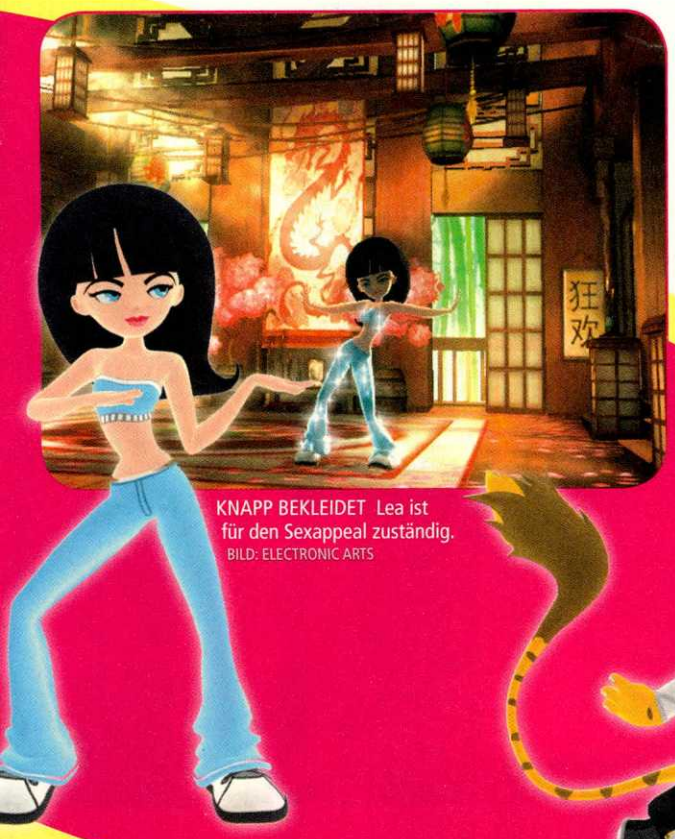
Alle, die schon mal versucht haben, *SingStar* und *Dancing Stage* gleichzeitig in die Konsole zu schieben, werden an *Boogie* ihren Spaß haben. Denn der neue Musiktitel von Electronic Arts verbindet endlich Tanzen und Singen in einem comicbunten Spiel.

TANZEN MAL ANDERS

Leider (oder glücklicherweise?) können musikbegeisterte Spieler nicht gleichzeitig swingen und trällern. Direkt im Startscreen müsst ihr euch für eines von beidem entscheiden. Bevor ihr jedoch loslegt – egal wie eure Entscheidung ausfällt –, müsst ihr euren Charakter, einen sogenannten Boog, aussuchen und ausstatten. So hat Bubba zum Beispiel eine Menge stylische Unterhosen in seinem Kleiderschrank. Ganz zu schweigen von den wahnsinnig tollen Cowboyhüten. Habt ihr ihm dann einen Namen gegeben und eine lila Hautfarbe verpasst, sucht ihr noch schnell die geeignete Bühne aus. Vom Westernsetting über die Großstadtbühne bis zum Tanzen im Weltraum ist alles dabei. Nun geht es los mit der Auswahl des Songs. Hier findet ihr Hits wie „Brick House" oder „Don't Cha" und viele mehr. Die Möglichkeit, Songs online aufzustocken, gibt es allerdings nicht. Zu Beginn des Tanz-Modus steht ihr dann mit Nunchuk und Wii-Fernbedienung vor dem Monitor und wartet darauf, dass Letztere anfängt zu klicken. Im Takt dieses Geräusches bewegt ihr die Controller so abwechslungsreich wie möglich hin und her. Ziemlich schnell erwischt ihr euch dann beim Hüft(mit)wackeln – das ist zwar nicht notwendig, aber beinahe unvermeidbar. Zwischendurch gibt es Extra-Punkte und Geldstücke, die ihr euch mit besonders feisten Moves einheimsen könnt. Diese werden ausgelöst durch geschicktes Drücken der einzelnen Knöpfe beider Fernbedienungen. Jeder Boog bewegt sich anders, aber alle haben richtig Rhythmus im Blut.

KARAOKE WIE GEHABT

Der Karaoke-Modus beginnt ebenfalls mit der Ausstattung eines Charakters. Ihr könnt aber auch den gleichen Boog benutzen wie schon zum Tanzen. Habt ihr dann das mitgelieferte Mikrofon eingestöpselt, könnt ihr noch einstellen, ob ihr eure Stimme hören wollt oder lieber die des Boogs. Das ist ein wunderbares Feature für die schüchternen Spieler, denn es geht nur darum, die Höhen und



KNAPP BEKLEIDET Lea ist für den Sexappeal zuständig. BILD: ELECTRONIC ARTS

MINI-BOOG Kato ist klein und hat ein paar Spezial-Tricks auf Lager. BILD: ELECTRONIC ARTS

BONUSPUNKTE Der kleine rote Party-Freak bringt Abwechslung ins Spiel.
BILD: ELECTRONIC ARTS

Tiefen zu treffen und nicht unbedingt die Gehörgänge der Nachbarn. Ansonsten funktioniert dieser Teil von *Boogie* genauso wie *Singstar*. Ihr bekommt angezeigt, welche Silbe gerade aktuell ist und ob ihr die Töne trefft oder nicht. Schön ist, dass ihr mit der Wii-Fernbedienung eure Figur durchaus auch hier zum Wackeln bekommt.

MUSIKALISCHE FUSION

Singen und Tanzen geht zwar nicht gleichzeitig in *Boogie*, aber als kreativen Ausgleich bietet das Spiel einen Videomaker. Nehmt eure Tanzmoves und euren Gesang auf – vom gleichen Song natürlich – und schneidet beides zusammen. Das Editing-Tool des internen Videomakers bietet zwar viele Möglichkeiten und Effekte, ist aber trotzdem einfach zu bedienen. Das Video selber könnt ihr euch dann allerdings nur im Spiel anschauen.

PARTY-FUN

Neben Tanzen und Singen bietet *Boogie* noch allerlei Mini-Games. Gerade der Coop-Modus eignet sich als Party-Spaß. Tanzt gegen einen Freund und wenn ihr es richtig anstellt, könnt ihr ihn sogar einfrieren und dadurch einen Punktevorsprung gewinnen. Besonders ausdauernde Tänzer fordern Gegner für bis zu sieben Songs hintereinander heraus. Auch hier sammelt ihr Geldstücke ein, die sich wunderbar im spielinternen Shop wieder ausgeben lassen. So schaltet ihr neue Outfits für eure Boogs, neue Bühnen und Songs frei. Als erstes Musikspiel für die Wii legt *Boogie* die Messlatte ziemlich hoch. Das Spiel überzeugt nicht nur mit seinem musikalischen Spaßfaktor, sondern ist auch optisch absolut rund. Die Comic-Grafik rockt von ganz alleine und die Boogs sind sympathisch umgesetzt – inklusive flüssiger Tanzbewegungen. Wenn das Spiel dieses Jahr im August in die Läden kommt, stehen die Chancen gut, dass ein echtes *Boogie*-Fieber ausbricht. ■

VORSCHAU

BOOGIE

Genre:	Musik
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Spieler:	1-2
Termin:	August 2007
Web:	www.ea.com/boogie

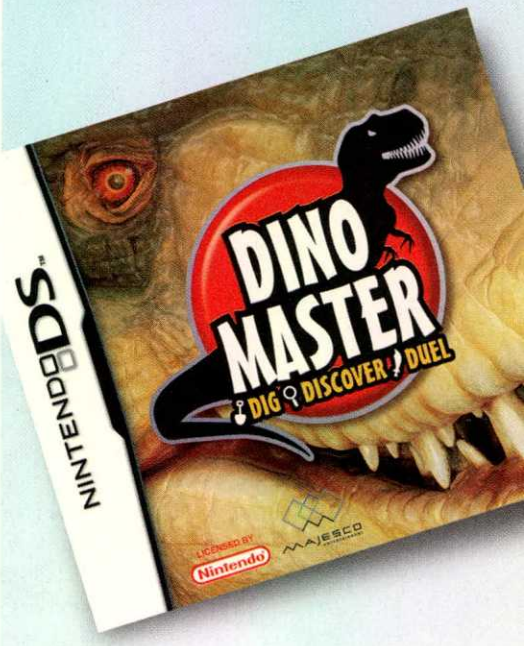
EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Mit ein bisschen Übung kommen bei diesem Party-Paket auch Spieler auf ihre Kosten, die sonst keine großen Fans von Musikspielen sind.

AUSSERIRDISCH Julius sieht etwas plump aus, kann aber durchaus tanzen.
BILD: ELECTRONIC ARTS

MAJESCO ENTERTAINMENT

100 % ACTION
für deinen DS!



Entdecke mehr als 100 Dinosaurierarten.

Erwecke deine Fossilien zum Leben und kämpfe mit ihnen gegen andere Dinosaurier.

30 Kampftechniken.

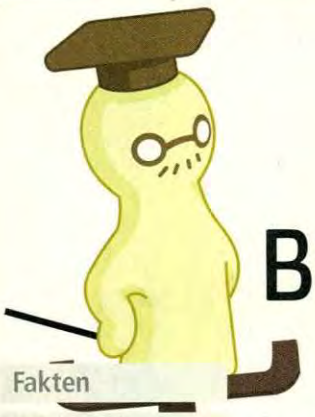
Drahtloser Multiplayer-Modus für 2 Spieler.

eidos

Licensed by Taito. TAITO and the TAITO logos are registered trademarks of TAITO CORPORATION. „Dino Master" is a trademark of TAITO CORPORATION. „Dino Master" © TAITO CORPORATION 2005, 2006. All rights reserved. Published by Majesco Entertainment Company. © 2006 Majesco Entertainment Company.

MIEEEP! Die Summe der Zahlen auf den Blöcken muss 5 ergeben. Nachsitzen, denn hier liegen wir falsch. BILD: N-ZONE

QUIETSCHEENTCHEN Viel wichtiger sind die beiden Personen auf dem Bild. Prägt sie euch genau ein – später müsst ihr sie wiedererkennen. BILD: N-ZONE



Big Brain Academy für Wii

Probespielen auf dem Wii-Campus: Darum hat der Schlaumacher auch auf der Wii sein Klassenziel erreicht.

Fakten

- Basiert auf dem DS-Erfolg Big Brain Academy (2006)
- 15 komplett neue Disziplinen
- Unterteilt in fünf Kategorien
- Der Wii-FB-Lautsprecher verrät: Richtig oder falsch?
- Maximal zwei Spieler spielen gleichzeitig
- Bei bis zu acht Teilnehmern wird die Wii-FB herumgereicht

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Es soll Leute geben, die zum Lernen immer noch ein ödes Schulbuch in die Hand nehmen oder sich von stammelnden Professoren in den Tiefschlaf versetzen lassen. Dabei kann es so einfach sein: Wii-Fernbedienung in die Hand nehmen, Hirn anknipsen und für einige Minuten hochkonzentriert auf die Glotze starren. Aber um Deutschlands Denker nicht zu brüskieren: Ganz so leicht funktioniert die Wissensanhäufung doch nicht – die Wii ist eben kein Brockhaus. Wir haben uns in die Wii-Uni eingeschrieben und versucht, mit *Big Brain Academy* für Wii unser Diplom nachzuholen. Mit ähnlichem Erfolg wie damals in der Schule?

HERR LOBO IST DOOF

Kenner des DS-Vorbilds erkennen ihn sofort an seinem strengen Blick: Professor Lobo – der virtuelle Oberlehrer aus dem Original – ist auch diesmal euer Rektor. Er zeigt euch alle Türen auf dem Campus und erklärt euch, was ihr in den einzelnen Räumen anstellen könnt: Erst mal die 15 Disziplinen trainieren, bevor ihr euch an den Wissenstest wagt? Gleich im Intelligenz-Sprint gegen bis zu acht Spieler antreten? Oder ohne Warm-up im Testmodus herausfinden, wie schwer euer Hirnkasten ist? Ihr merkt schon: Im Gegensatz zum starren Schulstundenplan lässt euch die *Big Brain Academy* deutlich mehr Freiheiten – eben wie an der Uni. Eure Resultate in den Minispielen könnt ihr sogar via Wi-Fi-Connection an andere Wii-Systeme übertragen – einen reinrassigen Online-Spielmodus gibt es derweil leider nicht. Doch wie spielen sich die Aufgaben, die traditionell in fünf Kategorien wie Analyse, Memoria und Vision gegliedert sind (siehe Extrakasten)?

HEFTE RAUS, TEST!

Wir nehmen die Wii-Fernbedienung in die Hand, absolvieren einige Trainingseinheiten und müssen im ersten Minispiel anhand eines verpixelten Fotos erkennen, welches Motiv sich dahinter verbirgt. Nach zwei Sekunden klicken wir auf die Schaltfläche „Affe" – richtig! Weiter geht's: Vier Luftballons mit Zahlen darauf werden angezeigt. Wir müssen die Ballons in der korrekten Reihenfolge mit der Wii-FB anvisieren und sie durch „A" zum Platzen bringen – nicht sonderlich schwer. In der nächsten Übung sehen wir eine Lokomotive auf einer

OHNE MIIS NIX LOS Für die Mehrspieler-Duelle müsst ihr vorher eure Miis anmelden. BILD: N-ZONE

DENKDUELL Wer hier die Minispiele am schnellsten löst, gewinnt. Superwitzig! BILD: N-ZONE

WAS HAT BEINE? Die Kirsche? Das Küken? Der Fisch? Nun kommt schon, das wisst ihr selbst! BILD: N-ZONE

Schienenstrecke. Auf dem Bildschirm werden drei Bauteile angezeigt und wir müssen das jeweils passende Stück nacheinander anwählen. Hört sich kompliziert an – und das ist es auch, jedenfalls für Einsteiger.

Die meisten Minispiele sind nach wie vor auf Anhieb zu begreifen, doch insgesamt ist die Handhabung nicht mehr so intuitiv wie bei der DS-Version. Das Problem – wenn man es denn so nennen mag – ist das Wii-Eingabegerät selbst: Den Stylus konnte man direkt auf den Bildschirm „pressen", schon wurde euer Kommando erkannt. Bei der Wii vertippt man sich etwas häufiger, vor allem in hektischen Mehrspielerpartien. Dies hängt unter anderem damit zusammen, dass das Zeigen auf den Bildschirm naturgemäß einen Tick weniger präzise ist als die Steuerung via Stylus. Aber wir wollen nicht kleinkariert sein: *Big Brain Academy* bringt das Label der „Touch! Generations" erfolgreich auf die Wii und dürfte weitere Käufer erschließen. Und für Hardcore-Spieler bleibt es ein überaus vergnügliches IQ-Spiel, das mit Freunden zur Höchstform aufläuft. Ob die Motivation für Solospieler auch langfristig anhält und die Multiplayer-Duelle zu acht das Zeug zum Party-Rocker haben, zeigt der Test in der nächsten N-ZONE. ■

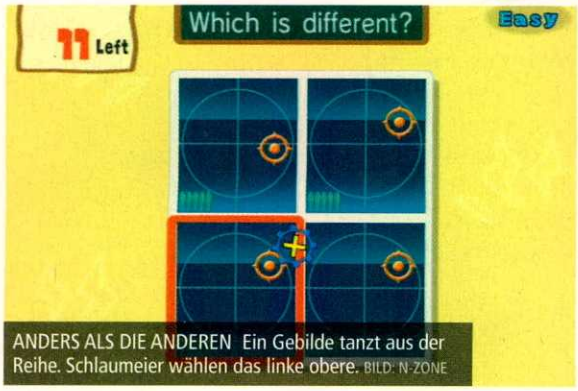
VORSCHAU

BIG BRAIN ACADEMY FÜR Wii

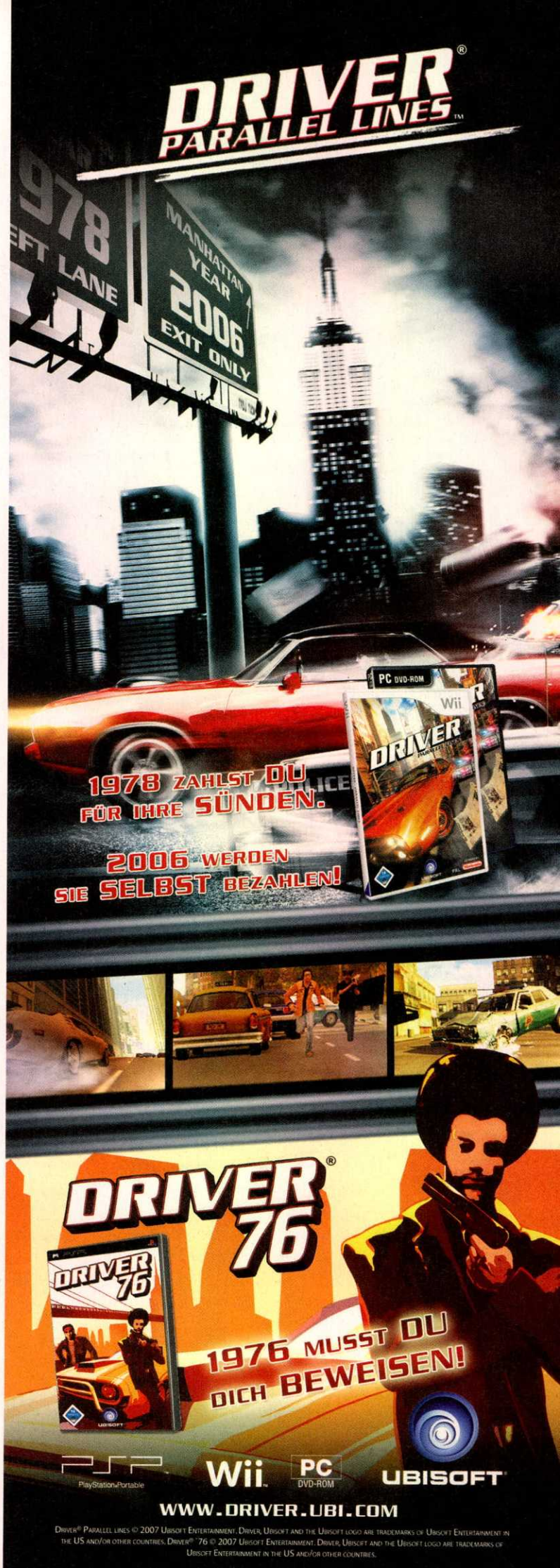
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1-8
Termin:	29. Juni 2007
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★☆

Die Steuerung auf dem DS war zwar direkter, doch jetzt bringt die Wii-Fernbedienung das Erfolgskonzept ins Haus. Zu zweit noch besser!



ANDERS ALS DIE ANDEREN Ein Gebilde tanzt aus der Reihe. Schlaumeier wählen das linke obere. BILD: N-ZONE



VERHEEREND Die Spezialangriffe der Transformers sind wirkungsvoll. BILD: ACTIVISION

UNGLEICH Gegner von kleinerer Größe sind für euren monströsen Transformer kein Problem. BILD: ACTIVISION

CHAOS CITY Die Stadt wird während der wilden Kämpfe ordentlich in Mitleidenschaft gezogen. BILD: ACTIVISION

VIELFALT Der gelbe Bumblebee ist einer von insgesamt 9 spielbaren Transformers. BILD: ACTIVISION

Transformers – The Game

Außerirdische Roboter-Riesen bedrohen die Erde

Fakten

- Alle Objekte sind zerstörbar
- Sidequests abseits der Hauptmissionen
- 9 Transformers spielbar (4 Autobots, 5 Decepticons)
- Jeder Roboter hat individuelle Nahkampfangriffe
- Viele freispielbare Extras

AUTOR: STEFAN HEIMERL

Eigentlich wollten wir euch schon den Test zu *Transformers – The Game* präsentieren. Leider hat sich der Titel kurzfristig verschoben. Wir waren dennoch nicht untätig und sagen euch, wie ihr die Roboter-Rauferei steuert.

BÜRGERKRIEG

Die Transformers sind zwar Maschinen, ihre Absichten aber könnten menschlicher nicht sein. Auf ihrem Heimatplaneten Cybertron lebten die Autobots und Decepticons einst in friedlicher Zweisamkeit. Optimus Prime und Megatron, ursprünglich Brüder, regierten den Planeten zu zweit. Megatron strebte allerdings nach alleiniger Herrschaft. Um dies zu erreichen, wollte er das Artefakt Allsparks. Dieses Artefakt jagten die Autobots präventiv ins All, worauf es später auf der Erde landete. Beide Parteien sind nun hinter dem Allsparks her und fechten ihren Zwist unglücklicherweise auf der Erde aus. Im Laufe der Story werdet ihr vier Autobots und fünf Decepticons steuern. Diese unterscheiden sich nicht nur im Aussehen, sondern auch durch die Nahkampfangriffe. Der Fiesling Barricade holt zum Beispiel mit gefährlichen Nunchakus zum Schlag aus.

ACTION MIT SCHWUNG

Dass ihr in *Transformers* Objekte durch die Gegend werft und allerlei Gegner zerlegt, konntet ihr schon letzten Monat lesen. Anstatt aber Knöpfe zu drücken, werdet ihr diese Aktionen über die Wii-Bewegungssensoren ausführen. Wollt ihr ein Objekt aufheben und werfen, benutzt ihr dazu einfach die Wii-FB und das Nunchuk. Die actionreichen Kämpfe laufen ähnlich ab. Schwungvolle Bewegungen lösen Nahkampfangriffe und Spezialattacken aus. Um mit den Feuerwaffen zu zielen, bewegt ihr das Fadenkreuz mit der Fernbedienung über den Bildschirm.

ZERSTÖRUNG WIRD BELOHNT

Abseits der Missionen gibt es einiges zu entdecken. Die aufmerksamen Spieler unter euch werden in der Umgebung verteilte Energon-Würfel finden. Habt ihr 20 davon eingesammelt, schaltet ihr Sidequests frei, beispielsweise Survival-Missionen. Ein erfolgreiches Abschließen dieser Nebenaufgaben verschafft euch Zugang zu jeder Menge Bonus-Material. Ihr spielt Roboter frei, die nicht im Film auftauchen, sowie die originalen 80er-Outfits der Hauptcharaktere. Weitere Extras wie Comic-Cover, Serien-Intros und Artworks sollen bei Fans für feuchte Augen sorgen. ■

VORSCHAU
TRANSFORMERS – THE GAME

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Traveller's Tales
Spieler:	1
Termin:	20. Juli 2007
Web:	www.activisionvip.de

EINSCHÄTZUNG ★★★½

Die neuen Steuerungsdetails versprechen intuitive Action und machen die Wartezeit auf die futuristische Roboterschlacht noch spannender.

BERATUNG Die vorgerenderten Zwischensequenzen sehen im Vergleich zur Spielgrafik wirklich schick aus. BILD: N-ZONE

WEIBLICHER SCHILD Invisible Woman schützt sich und das Team durch eine Barriere. BILD: N-ZONE

Fakten

- Das Spiel zum Kinofilm
- Koop-Modus für bis zu 4 Spieler
- Bewegungssensoren der Remote und Nunchuk werden unterstützt
- Freigabe: ab 12 Jahren
- Erscheint auch für Nintendo DS

Fantastic Four Rise of the Silver Surfer

Marvels erste Superhelden-Familie steht vor einer neuen Herausforderung

AUTOR: FELIX KOTHE

Bereits vor zwei Jahren hat die Truppe um Mr. Fantastic gezeigt, dass sie weder auf der Leinwand noch auf heimischen Videospielkonsolen das Zeug zu echten Superhelden hat, geschweige denn in Konkurrenz zu Spider-Man und den X-Men treten könnte. Der Silver Surfer soll das einstige Dilemma nun bereinigen und bildet den Dreh- und Angelpunkt des zweiten *Fantastic Four*-Abenteuers.

FANTASTISCHE SUPERKRÄFTE?

Seitdem der fiese Silberling auf der Erde gelandet ist, verbreitet er unter den Menschen Angst und Schrecken. Dass Human Torch, Invisible Woman, The Thing und Mr. Fantastic da nicht untätig bleiben, versteht sich von selbst. Die vier mit übermenschlichen Kräften ausgestatteten Protagonisten widmen sich jedoch nicht nur dem titelgebenden Silver Surfer, sondern müssen sich auch mit dem wiederauferstandenen Dr. Doom rumschlagen.

Nach den ersten Eindrücken zu urteilen, bedient sich *Rise of the Silver Surfer* des typischen Hack'n'Slay-Gameplays, welches auch zahlreiche andere 08/15-Filmumsetzungen (wie beispielsweise *Spider-Man 3*) dominiert. Positiv fällt jedoch auf, dass sich die Entwickler nicht auf das Schütteleinlagen-Syndrom, sondern auf vorgefertigte Schlagbewegungen besinnen. So müsst ihr beispielsweise einmal kräftig mit Nunchuk und Remote gen Boden schlagen, damit es euch The Thing im Spiel gleich tut und die Erde beben lässt. Oder aber ihr attackiert eure Gegner als Mr. Fantastic mit euren Gummiarmen durch rhythmische Controller-Bewegungen.

GEMEINSAM SIND WIR STARK

Für Begeisterung sorgt die Tatsache, dass ihr das komplette Abenteuer nicht nur allein, sondern auch im Koop-Modus mit bis zu drei weiteren Freunden bestreiten könnt. Teamwork ist angesagt! Zudem machte die Umgebung einen unerwartet interaktiven Eindruck und konnte im Vorfeld mit vielen zerstörbaren Objekten punkten. Fans der fantastischen Vier werden sich zudem über massig freispielbare Goodies wie Alternativkostüme und versteckte Comic-Covers freuen. Ob der Titel allerdings spielerisch das hält, was einige erste Eindrücke versprechen, bleibt abzuwarten. ■

BURN, BABY! Human Torch fackelt die bösen Buben im Sturm nieder. BILD: N-ZONE

VORSCHAU

F4: RISE OF THE SILVER SURFER

Genre:	Action
Hersteller:	Take 2 Interactive
Entwickler:	Steven Studios
Spieler:	1-4
Termin:	27. Juli 2007
Web:	www.take2.de

EINSCHÄTZUNG ★★★½

Sieht nach einer soliden Filmumsetzung aus, die uns elende Schütteleinlagen ersparen möchte. Ein guter Wii-Start für die fantastischen Vier.

» Die Umgebung macht einen unerwartet interaktiven Eindruck. «

VIEL RAUM Neu in der Wii-Verion ist ein Spezialeffekt, der für Tiefenunschärfe sorgt. BILD: UBISOFT

» Die Ubisoft-Programmierer sollten endlich zeigen, dass sie die Wii im Griff haben. «

KOMPLEX Schießen und den Wagen steuern – eine Herausforderung an den Wii-Controller. BILD: UBISOFT

VOGELFREI Der Hauptdarsteller „The Kid" muss immer wieder Verfolgern entkommen. BILD: UBISOFT

Driver: Parallel Lines

Kann der PS2-Hit auch auf Wii überzeugen?

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Fakten

- Remake des PS2- und Xbox-Spiels
- Über 35 Missionen
- Zwei Zeitebenen
- 80 Fahrzeuge
- Verbesserte KI und neue Spezialeffekte

Einige Monate ist es nun her, da kündigte Ubisoft an, den PS2-Titel *Driver: Parallel Lines* auch auf der Wii zu veröffentlichen. Bereits Ende Juni soll der Titel in den Läden stehen und wir rechneten fest mit einem Test für diese Ausgabe. Doch bis jetzt ist keine spielbare Version aufgetaucht – lediglich eine Handvoll neuer Screenshots lässt auf die Qualität der Wii-Portierung schließen. Die sehen immerhin ganz ordentlich aus. Wir fragen uns dennoch: Wird dieses „Wii-Make" überzeugen können?

STARKES SPIEL

Das PS2-Spiel war damals – es erschien Anfang 2006 – ein echter Hit und gefiel vor allem wegen der hohen Bewegungsfreiheit und der großen interaktiven Stadt. In der Rolle des Gangsters „The Kid" steigt man in den wilden Siebzigern zum Obergauner auf. Die Missionen erfordern dabei nicht nur fahrerisches Geschick, sondern auch den Umgang mit allerlei Schusswaffen. Sehr nett ist die Idee, das Spiel mittendrin ins Jahr 2006 zu transportieren, was für neue Umgebungen, Autos und Waffen sorgt. Ein Problem hatte die PS2-Version jedoch: Die grafische Darstellung wurde immer wieder von Ruckeleinlagen geplagt. Nach dem Debakel mit *Far Cry: Vengeance*, das grafisch weit unter Xbox-Niveau lag, sollten die Ubisoft-Programmierer nun endlich zeigen, dass sie die Wii im Griff haben. Schließlich wäre es jammerschade, wenn auch dieses wirklich starke Spiel durch eine lieblose Portierung seinen Reiz verliert.

KOMPLEXE STEUERUNG

Auch wenn wir davon ausgehen wollen, dass *Driver: Parallel Lines* grafisch keine Enttäuschung wird, sind wir umso gespannter, wie die komplexe Steuerung des Spiels gelöst wird. Schließlich sitzt ihr nicht nur am Steuer verschiedener Fahrzeuge, sondern könnt auch jederzeit aussteigen, umherlaufen und eine Vielzahl an Waffen bedienen. Hier wird sich entscheiden, ob der Titel sein Hitpotenzial auf die Wii retten kann. Leider liegen uns bis jetzt kaum konkrete Details zur Steuerung vor. Fest steht, dass das Nunchuk vor allem zum Steuern des Wagens und eurer Spielfigur gebraucht wird, während ihr mittels Wii-Fernbedienung etwa eure Maschinenpistole benutzt. Die Handbreme zieht ihr übrigens, indem ihr das Nunchuk schnell nach oben reißt. Wir sind sehr gespannt auf das Wii-Spielgefühl und sobald der Titel erscheint, werdet ihr dazu einen Test auf www.videogameszone.de lesen können. ■

VORSCHAU
DRIVER: PARALLEL LINES

Genre:	Action
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Spieler:	1
Termin:	28. Juni 2007
Web:	www.ubisoft.de

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

So kurz vor dem Release gibt es immer noch kaum Infos zum Spiel. Wir hoffen, dass die tolle Vorlage ein gelungenes Wii-Remake bekommt.

KOOP Bis zu vier Spieler dürfen bei Ghost Squad ran – für Übersicht sorgen verschiedenfarbige Fadenkreuze. BILD: SEGA

Ghost Squad

N-ZONE-exklusiv: Bilder und Interview zum ersten Lightgun-Shooter, der ohne Lightgun gespielt wird

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Wenn der Wildwest-Haudegen John Wayne eine Spielkonsole besäße, dann wäre es definitiv die Wii. Mit keinem anderen Controller lässt sich ein so unverblümtes Cowboy-Feeling genießen wie mit der Wii-Fernbedienung – und auch bei *Ghost Squad* geht's ordentlich zur Sache. Als Elitesoldat des Einsatzkommandos „Global Humanitarian Operations & Special Tactics", kurz: Ghost, stürmt ihr Baracken und Outdoor-Szenarien und macht den Terrorbuben „Indigo Wolves" den Garaus. In einem hier aus Platzgründen nicht wiedergegebenen Teil des Interviews gab Yosuke Okunari zwar anfängliche Probleme bei der Wii-Konvertierung des Spiels zu, doch dann fügte der Creative Producer optimistisch hinzu: „Wer die Arcade-Version kennt, der wird auch mit der Wii-Version rasch zurechtkommen." Alles Weitere verrät euch der smarte Japaner im nebenstehenden Extrakasten. ■

VORSCHAU
GHOST SQUAD

Genre:	Action
Hersteller:	Sega
Entwickler:	AM2
Spieler:	1-4
Termin:	Herbst 2007
Web:	www.sega.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★

In der Spielhalle konnte uns Ghost Squad voll überzeugen. Auf der Wii wird dies nicht anders sein. Einsteiger freuen sich über die Zielhilfe.

SNIPER Von Zeit zu Zeit werden Action-Events eingeleitet, beispielsweise dieser Fernschützenmodus. BILD: SEGA

Fakten

- Wii-Portierung des Arcade-Shooters von 2004
- Fadenkreuz als Zielhilfe optional zuschaltbar
- Wie im Spielautomat gibt es 28 Waffen
- Drei Missionen plus Geheim-Levels
- Action-Events werden mit der A-Taste aktiviert

INTERVIEW mit Yosuke Okunari, Creative Producer

≫ Wir diskutieren gerade über einen Online-Modus. ≪

N-ZONE sprach exklusiv mit einem Entwickler von Segas AM2-Studio. Was hat der Produzent über die Wii-Steuerung und den Online-Modus zu sagen?

Wir spielten *Ghost Squad* neulich in der Spielhalle und stellen uns die Frage: Ist eine Arcade-Lightgun oder die Wii-Fernbedienung präziser?
Wenn ihr Wii spielt, benutzt ihr in der Regel einen Cursor zum Zeigen. Doch bei Arcade-Shootern gibt es zumeist kein Fadenkreuz auf dem Bildschirm. Auch in der ersten Entwicklungsphase von *Ghost Squad* sahen wir keines vor. Wir dachten, das Spiel sei sonst zu einfach, da man seine Gegner zu schnell anpeilen könnte. Erst im Lauf der Zeit stellten wir fest, dass ein fehlendes Fadenkreuz die Wii-Spieler überfordern könnte. Außerdem wollten wir unbedingt die Möglichkeiten der Wii nutzen. Doch natürlich könnt ihr auch weiterhin ohne Fadenkreuz spielen – in den Optionen kann man die Zielhilfe an- und abschalten. Überhaupt ist der pistolenförmige Controller aus der Spielhalle sehr realistisch, groß und schwer. Somit müssen wir zugeben, dass das Spielgefühl in der Spielhalle realistischer als auf der Wii ist. Doch eine Heimkonsole benötigt ein anderes Eingabegerät – schließlich spielen es die User zu Hause immer und immer wieder. Von diesem Standpunkt aus betrachtet ist die leichte und handliche Wii-Fernbedienung also äußerst attraktiv und komfortabel.

Habt ihr über einen Online-Modus nachgedacht?
Darüber diskutieren wir gerade. Wir möchten gerne etwas Analoges zu den Online-Ranglisten integrieren, wie sie die Automatenversion bietet. Wir werden sehen, was daraus wird.

Forderte euch die Wii-Spielmechanik auf irgendeine Art und Weise bei der Entwicklung heraus?
Als wir die Wii-Fernbedienung zum ersten Mal anfassten, wollten wir unbedingt einen Shooter entwickeln. Also suchten wir uns einen Titel aus, der zu der einzigartigen Konsole passt. Wir glaubten daran, dass wir das Spiel auf einer Heimkonsole viel zugänglicher machen könnten. Zudem könnten wir behaupten, dass dies das erste Mal ist, dass ein Shooter ohne Zusatzperipherie spielbar ist. Darauf sind wir sehr stolz.

Virtual Console – Die Analyse [Teil 1]

Rolle rückwärts: Wir beleuchten die Stärken und Schwächen von Nintendos Retro-Downloads!

AUTOREN:
CHRISTOPH KRAUS/MICHAEL PRUCHNICKI

Spaghetti-Schlemmer und Konsolensammler kennen das Problem: Auf dem Teller und hinterm Fernseher entsteht häufig ein Chaos, über das man nur mit viel Mühe Herr wird. Der Franke spricht hierbei liebevoll von „Gewurschtel", hochdeutsch wird die Misere als „Kabelsalat" bezeichnet. Nintendo schafft mit dem Wii-Shop-Kanal Abhilfe – wenn auch nicht ganz billig. Spiele aus fünf Hardware-Generationen können für fünf bis zehn Euro auf den internen 512-MB-Speicher der Wii geladen werden. Das Bezahlkonzept der Virtual Console ging sofort auf und bescherte dem Unternehmen innerhalb eines halben Jahres mehr als 5 Millionen Retro-Downloads – und damit Umsätze jenseits der 30-Millionen-Marke, denn für Nintendo entstehen dabei nur geringe Vermarktungs- und Vertriebskosten. Doch der Service offenbart nicht nur Vorteile, sondern birgt auch einige Abstriche gegenüber den Originalen.

WENIGE SPIELE FINDEN VIELE KÄUFER

Ein Blick auf die Liste der fünf erfolgreichsten VC-Spiele, die jüngst von Nintendo herausgegeben wurde, bestätigt unsere Vermutungen: Ein großer Teil aller Downloads bündelt sich auf nur wenige Titel. Oder anders gesagt: Viele Spiele bleiben Ladenhüter – es gilt die Macht der starken Marken. Unter den populärsten Virtual-Console-Titeln befinden sich erwartungsgemäß die üblichen Verdächtigen: Die Plätze 1 bis 4 werden von den Klempner-Spielen Super Mario Bros., Super Mario 64, Mario Kart 64 und Super Mario World belegt. Auf dem fünften Rang ist mit The Legend of Zelda ein weiterer Franchise-Dauerbrenner zu finden. Dies bestätigt unseren Verdacht, dass Staubfänger wie Soccer, Urban Champion oder Motoroader in erster Linie als Füllmaterial zwischen den Hochkarätern dienen. Verwerflich ist Nintendos Veröffentlichungspolitik jedoch nicht: Schließlich beanspruchen die 80er- und Früh-90er-Jahre-Spiele kaum Speicherplatz auf den Servern, außerdem lässt es sich wunderbar mit der Tatsache werben, dass pro Monat durchschnittlich zwölf Spiele für die Virtual Console erscheinen – eine Zahl, von der Microsoft und Sony nur träumen können. Zudem scheidet eine allzu hohe Knallerdichte pro Woche schon aus dem folgenden Grund aus: Nintendo möchte möglichst lange vom Software-Vorrat in den Archiven zehren.

DER GRAFIK-VERGLEICH

Doch bekommen Retrospieler wenigstens geboten, was sie von den Downloads erwarten? „Jein", meinen wir, ohne auf den bekannten Vorurteilen herumzureiten: Dass Nintendo-64-Spiele auf der Wii über keine Rumble-Funktion verfügen,

Das erwarten wir auf der E3

Die Virtuelle Konsole wird auch auf der wichtigsten US-Spielemesse eine Rolle spielen. Wir blicken voraus.

Paper Mario und mehr

Laut des offiziellen US-Magazins „Nintendo Power" soll der N64-Geniestreich schon im Frühsommer veröffentlicht werden. Mario Party wurde bereits für Japan angekündigt. Auf der E3 erwarten wir weitere Titel mit groben Release-Daten.

Original-Inhalte

Künftig sollen bestimmte Spiele sowohl als reguläre Disc als auch als Download im Wii-Shop-Kanal angeboten werden. Auf der E3 erwarten wir handfeste Infos zu solchen neuen Inhalten. Nach unseren Informationen muss Nintendo diese Original-Entwicklungen nur noch freigeben.

SUPER MARIO WORLD Die Wii emuliert das Spiel mit „Scanlines". Je nach Fernseher kann das störend wirken. BILD: N-ZONE (ORIGINAL)

SUPER MARIO 64 An dieser Textur fällt der erhöhte Schärfegrad der VC-Version besonders gut auf. BILD: N-ZONE (ORIGINAL)

ist definitiv ärgerlich, aber ein größeres Augenmerk legen wir auf eine saubere Emulation der Klassiker. Bei Super Mario 64, F-Zero X, Zelda: Ocarina of Time und LylatWars (alle N64) besticht prompt der sehr hohe Schärfegrad – das Bild wirkt kräftiger als das der Originalversionen. Mario Kart 64 profitiert dagegen kaum vom Schärfebonus, schließlich greift das Spiel primär auf fixe 2D-Sprite-Grafiken zurück. Indes leidet Super Mario World (SNES) an einem echten Problem – jedenfalls für Besitzer eines HD-Fernsehers: Ältere Spiele liefen in niedrigen Auflösungen wie 320x240 Pixel. Die Virtual Console füllt die fehlenden Bildschirmzeilen (bei PAL-Fernsehern sind's zum Beispiel 576, im HD-Modus 480) mit schwarzen Streifen auf – so genannten Scanlines. Dadurch wirken die alten Spiele weniger pixelig und angenehmer fürs Auge. Während diese auf einem altmodischen Röhrenfernseher nicht negativ auffallen, müssen LCDs und HD-Fernseher das einkommende Bild in der Regel erst interpretieren, bevor es dargestellt werden kann, und das Interpretieren eines Bilds mit Scanlines ist nicht so einfach. So kan n es passieren, dass ursprünglich einen Pixel hohe Linien vom Fernseher noch mit einer zusätzlichen Zeile „garniert" werden – ein ursprünglich scharfes Bild wird dadurch weichgezeichnet, klare Konturen gehen verloren. Wie groß das Problem ist – oder ob es überhaupt vom Spieler als solches empfunden wird –, hängt allerdings stark von der Qualität der Bildverarbeitung des Fernsehers ab.

HD-SPIELER IM NACHTEIL?

Ein weiteres Problem, das ebenfalls nur die HD-Spieler betrifft: Einige LCD- und Plasma-Fernseher können das Bildsignal von Virtual-Console-Spielen bei Verwendung eines Komponentenkabel nicht verarbeiten – aus diesem Grund hat Nintendo zu manchen Spielen (u. a. Donkey Kong Country) nachträglich Updates im Wii-Shop-Kanal veröffentlicht. Zum Aktivieren des Interlace-Modus, mit dem alle Fernseher zurechtkommen, müsst ihr nur Folgendes tun: Öffnet via Home-Taste die Anleitung, schließt das Nunchuk an und drückt diese Knöpfe gleichzeitig: Z + A + 2. Ein Klingeln verrät, dass ihr alles richtig gemacht habt. Doch der Interlace-Modus wird nicht von allen Spielen unterstützt. Immerhin werden einige VC-Titel nachträglich mit dem Modus ausgestattet, das Update ist dann kostenlos im Wii-Shop-Kanal möglich. Um den Interlace-Modus zu deaktivieren, drückt ihr einfach statt der Taste „2" die „1".

Wer übrigens wissen möchte, ob sich der Kauf ein VC-Spiels lohnt, der surft auf www.n-zone.de – dort verraten wir euch jeden Freitag unverblümt unsere Meinung zu den aktuellen Titeln – mal ganz sachlich, oft schnoddrig-subjektiv, aber immer 100%ig ehrlich! In der nächsten N-ZONE analysieren wir weitere Aspekte der Virtual Console. ■

BILD: NINTENDO

The Legend of Zelda:

Der Held des Windes kehrt zurück!

Fakten

- Spielt ein paar Monate nach Wind Waker
- Inklusive Wi-Fi-Modus
- Steuerung erfolgt komplett über den Touchscreen
- Sanduhr beinhaltet Zeitlimit für Dungeons

AUTOR: WARREN HARROD/FELIX KOTHE

Erstmals in der Geschichte des Franchise erfährt ein vergangenes Kapitel von Links Abenteuern eine Fortsetzung. *Phantom Hourglass* wird nahtlos an das Cel-Shading-Spektakel *Wind Waker* anknüpfen. Logischerweise ist dies der Grund, weshalb sich Nintendo auch diesmal für den Comic-Look entschieden hat. Der Umstieg auf eine realistische Optik wäre an dieser Stelle völlig unangebracht gewesen.

» Die titelgebende Sanduhr kommt in den Dungeons zum Einsatz. «

EIN NEUES KAPITEL

Einige Monate, nachdem Bösewicht Ganondorf das Zeitliche gesegnet hat, schlägt das in stylischem Azurblau gehaltene Meerwasser erneut gegen den Bug des unter Käpt'n Tetras Kommando stehenden Piratenschiffs. Die versammelte Meute – bestehend aus Link, der Seeräubersippe und dem Kapitän selbst – genießt das Piratenleben in vollen Zügen. Eines schönen Tages jedoch wird die Crew eines unheilvollen, mysteriösen Nebels gewahr, inmitten dessen ein heruntergekommenes Geisterschiff treibt. Natürlich lässt die Piratenbande keine Chance auf Schatztruhen und Reichtümer ungenutzt. Und so begibt sich Käpt'n Tetra (alias Prinzessin Zelda) leichtsinnig an Bord der sonderbaren Schaluppe. Fatal, wie sich in den folgenden Szenen herausstellt. Denn schon im nächsten Moment ist der Kahn mitsamt seinem unwillkommenen Passagier verschwunden. Und Link, der seiner Freundin völlig unbesonnen zu Hilfe eilen will, schlägt einige Augenblicke später auf einer einsamen Insel gestrandet die Augen auf.

WELLENREITEN

Natürlich macht sich der Zipfelmützenträger sofort auf die Suche nach der verschollenen Piratenbraut. Glücklicherweise erhält er dabei Unterstützung von seinen neuen Kameraden: der Fee Shiera und dem Matrosen Lineback.

GRÜNLING Büsche und Bäume versperren euch hin und wieder den Weg. BILD: NINTENDO

MULTITALENT Per Bumerang visiert ihr mehrere Ziele gleichzeitig an. BILD: NINTENDO

Phantom Hourglass

Während Shiera dieselben Funktionen innezuhaben scheint wie einst die kleine Navi, stellt euch der wackere Lineback seinen hochmodernen Dampfer zur Verfügung und wird euch auf eurer Suche nach dem Geisterschiff begleiten. Richtig gehört: Link steigt von umweltschonender Windenergie auf Kohlekraft um. Demzufolge wird das Manipulieren der Luftströmung via Taktstock künftig wegfallen. Abhilfe schaffen die Seekarten, auf denen ihr mit dem Stylus eure Schiffsroute einzeichnet.

Sobald ihr euch auf dem weiten Ozean befindet, werdet ihr mit einer Vielzahl an Nebenevents konfrontiert. Zum einen wäre da das aus *Wind Waker* bekannte Bergen von Schatztruhen. Diese könnt ihr auch diesmal mit einem Kran vom Meeresboden heben. Allerdings steuert ihr das Gerät nicht per Tastendruck, sondern mit dem Stylus.

Überdies werden euch monströse Meeresungeheuer das Leben schwer machen. Diese müssen ganz im Stil des GameCube-Abenteuers mit dem Kahn umschippert und mit der Bordkanone unter Beschuss genommen werden. Highscore-Jäger kommen darüber hinaus ebenfalls voll auf ihre Kosten. Denn wer das Angeln in *Ocarina of Time* und *Twilight Princess* mochte, kann auch in Links DS-Debüt wieder mächtig dicke Fische fangen. Dazu müsst ihr lediglich auf die Schatten der kleinen Meeresbewohner im Wasser

SEBASTIAN STANGE
freut sich (noch) nicht richtig.

Ich tu mich etwas schwer mit der Vorfreude auf *Phantom Hourglass*. Schließlich empfand ich bereits *Wind Waker* als einen Tick zu kindlich und zu einfach. Außerdem denke ich mit Grausen an die öde Segelei, die spätestens bei der Schatzsuche nur noch nervte. Was nützt mir diese riesige Spielwelt, wenn sie nur aus einer schier endlosen Wasserwüste besteht? Ich hoffe also, dass man die stilistischen Kritikpunkte im DS-„Nachfolger" beseitigt hat. Bezüglich der Steuerung und des Gameplays bin ich mir eigentlich sicher, dass dieses *Zelda* mal wieder brillant wird. Die Online-Funktionalität ist mir hingegen völlig schnuppe. Wenn ich *Zelda* spiele, dann tue ich das allein. Nur so kann ich richtig in einem solchen spielerischen Märchen versinken. Andere Zocker brauche ich da nicht, dafür hab ich *Mario Kart DS*!

GROSS UND STARK Vor den Tempelrittern solltet ihr Reißaus nehmen. BILD: NINTENDO

KRITZELEI Auf der Dungeon-Karte könnt ihr euch jederzeit Notizen machen. BILD: NINTENDO

SPUKHAUS Diese Totenköpfe kennen Zelda-Veteranen aus Wind Waker. BILD: NINTENDO

DAVID MARTIN
trägt sogar im Bett eine Zipfelmütze.

Phantom Hourglass konnte mich schon lange vor Erscheinen in seinen Bann ziehen. Das liegt zum einen daran, dass uns ein für *Zelda* gänzlich neues Bedienungsschema ins Haus steht. Dieses sieht auf den bislang gezeigten Trailern sehr anständig und zugänglich aus – wie sich die Steuerung allerdings in der Praxis schlägt, erfahrt ihr in der kommenden N-ZONE. Zum anderen freue ich mich wie verrückt auf das neue Abenteuer, das bekanntlich wenige Monate nach den Ereignissen von *Wind Waker* angesiedelt ist. Endlich darf ich in verspielter Cel-Shading-Grafik zusammen mit Tetra und ihrer Piratencrew den stürmischen Ozean überqueren, um schließlich ein neues Hyrule zu finden. Da dieser Weg jedoch sehr lang wird und durch viele Ereignisse geprägt ist, plane ich schon jetzt ausgiebige Spielabende ein und freue mich auf Autofahrten als Beifahrer.

GLANZ Ein triumphaler Moment, der vielen Zelda-Fans seit Ocarina of Time im Gedächtnis verweilt. BILD: NINTENDO

SEILTÄNZER Manchmal muss Link eine Menge Geschick beweisen. BILD: NINTENDO

achten und rechtzeitig zuschlagen. Wie immer gilt: Je größer der Fisch, desto mehr Punkte gibt es.

FEINTUNING

Auf seiner Suche nach Käpt'n „Zelda" Tetra wird Link jedoch nicht nur mit dem Schiff unterwegs sein, sondern auch die hiesigen Inseln unsicher machen. Städte, Wälder und Höhlen wollen ebenso erkundet werden wie die für ein *Zelda*-Spiel typischen Dungeons.

So macht ihr im Laufe des Abenteuers an besonderen Häfen Halt, in denen ihr euer hölzernes Gefährt reparieren und tunen lassen könnt. Sofern es euer mit Rubinen gefüllter Geldbeutel zulässt, habt ihr die Möglichkeit, euer Boot in verschiedenen Bereichen, wie etwa Endgeschwindigkeit oder Beschleunigung, aufzumöbeln, oder aber eure Bordkanone zu patchen. Dieser Aspekt stellt den markantesten Unterschied zur *Wind Waker*-Segelei dar und wird das herkömmliche Seefahrt-Gameplay etwas auflockern.

JEDE SEKUNDE ZÄHLT

Zelda wäre nicht *Zelda* ohne die typisch verwinkelten, mit Rätseln gespickten Dungeons. Davon gibt es auch in *Phantom Hourglass* wieder eine ganze Menge. Genau an dieser Stelle kommt die titelgebende Sanduhr zum Einsatz. Denn ihr könnt ein Labyrinth lediglich so lange erkunden, wie ihr Sand in eurem Stundenglas habt. Sind die Kieselchen erst mal durchgelaufen, werdet ihr gezwungen, die Höhle zu verlassen. Bevor dies passiert, müsst ihr möglichst tief in die puzzlelastigen Areale vordringen und neue Seekarten finden. Diese dienen wiederum dazu, neue Gebiete auf dem Ozean freizuschalten und ebenjene zu bereisen. Jeder Tempel hat selbstredend wieder einen knackigen Endboss parat. Erringt ihr den Sieg im Kampf gegen einen solchen Obermotz, winkt euch eine zusätzliche Portion Sand für das Stundenglas, sodass euch zum Erforschen des nächsten Verlieses mehr Zeit bleibt.

Aber aufgepasst! Die Dungeons werden allesamt von Tempelrittern – den titelgebenden Phantomen – bewacht.

» Im Laufe des Abenteuers macht ihr an besonderen Häfen Halt, in denen ihr euer hölzernes Gefährt reparieren und tunen lassen könnt. «

BANANE Der Bumerang fliegt entlang der von euch eingezeichneten Route. BILD: NINTENDO

BILD: NINTENDO

FELIX KOTHE
wird zum Schwertmeister.

Was ich mir von *Phantom Hourglass* erwarte? Dasselbe wie von allen anderen *Zelda*-Games auch: gigantische Komplexität, brillante Inszenierung und hervorragende Spielatmosphäre. *Zelda* ist eben *Zelda* – da weiß ich von vornherein, was ich bekomme. Aber genau das finde ich etwas traurig. Kennt man die Vorgänger, wird man nicht mehr groß überrascht. Anfangs war ich absolut skeptisch, was Links DS-Abenteuer betrifft. Die Stylus-Steuerung könnte einen zu krassen Umbruch im Gameplay darstellen. Mittlerweile sehe ich die Sache anders. Denn ebenjene Touchscreen-Bedienung bringt vielleicht genau den frischen Wind mit sich, den ich von *Phantom Hourglass* schon gar nicht mehr zu erwarten gehofft hatte. Ich bin wirklich gespannt …

Der durchschnittliche *Zelda*-Kenner wird sich jetzt sicherlich denken: „Ein Zwischenboss? Kein Problem!" Tja, der Haken daran: Diese Phantome können nicht im Kampf besiegt werden und verfügen über gigantische Kräfte, die es ihnen ermöglichen, Link mit nur einem Schlag ins Jenseits zu befördern. Sobald ihr einem solchen Gegner gegenübersteht, bleibt euch nur eine einzige Option: die Flucht.

MIT DER RICHTIGEN TECHNIK

Dass *Phantom Hourglass* nicht an die umstrittene, doch über alle Zweifel erhabene technische Brillanz eines *Wind Waker* heranreicht, liegt aufgrund der im Vergleich zum GameCube eingeschränkten DS-Hardware auf der Hand. Doch genau an dieser Stelle kitzelt Nintendo unerwartet viel aus dem Handheld heraus. Grafisch stellen vor allem die flüssigen Wassereffekte und die schicken Himmelspanoramen eine kleine Augenweide dar.

Die Steuerung wird ausschließlich über den Touchscreen erfolgen. Ihr springt, lauft, schiebt, redet und kämpft lediglich mit dem Stylus – die Aktionstasten werden völlig außer Acht gelassen. Hierbei besteht natürlich die Gefahr, dass bei permanenter Bildschirmberührung (beispielsweise beim Laufen) die eigene Hand das Spielgeschehen verdeckt. Ob und wie sehr dieser Aspekt den Spielfluss stört, werden wir im dauerhaften Praxistest erfahren.

CHRISTOPH KRAUS
hat seine Skepsis abgelegt.

Ich war einer der größten Zweifler, was die „100% Stylus"-Steuerung betrifft. Erst beim Spielen der Vorabversion sind mir die feinen Unterschiede bei den Rätseln klar geworden, die *Phantom Hourglass* mitbringt: Das Zeichnen der Bumerang-Flugroute zum Beispiel ermöglicht völlig neue Knobeleinlagen. Auch das Manövrieren von Links Minidampfer funktioniert super-intuitiv. Und die Befürchtungen, dass die Hand des Spielers das Spielgeschehen großflächig verdecken würde, sind absolut unbegründet: Oder hattet ihr bei *Dr. Kawashima* oder *Big Brain Academy*, die ebenfalls nur mit dem Stylus gespielt werden, Probleme? Na also! Mehr Spieleindrücke, diesmal direkt aus der fertigen japanischen Version, folgen auf www.n-zone.de. Wir sehen uns online!

» Link steigt von umweltschonender Windenergie auf Kohlekraft um. «

BILD: NINTENDO

GESCHWAFEL Gespräche laufen wie immer ohne Sprachausgabe ab. BILD: NINTENDO

FLORIAN BRICH
poliert schon seinen DS-Stylus

Ich bin auf den Titel vor allem deswegen gespannt, weil Nintendo diesmal einen Spagat zwischen zwei Zielgruppen wagt. Japanische TV-Spots legen nahe, dass *Zelda: Phantom Hourglass* auch dazu genutzt werden soll, Videospielneulinge zu Fans des grünen Zipfelmützenhelden zu machen. Da wird viel Wert darauf gelegt, herauszustellen, wie einfach sich alles mit dem Stift steuern lässt. *Zelda*-Fans entlocken solche langatmigen Erklärungen natürlich nur ein müdes Gähnen. Und genau für die muss das Spiel aber auch passen! Ich glaube, dass die ersten Inseln und Dungeons wahrscheinlich sehr stark auf Anfänger zugeschnitten sein werden, dass aber im späteren Spielverlauf auch für Veteranen viel Neues geboten wird. Kurz und knapp: Ich will jetzt endlich lossegeln!

AUF IN DEN KAMPF

Dass man seine Gegner nur mit dem Stylus anstupsen musste, damit Link sie mit seinem Schwert attackiert, sorgte schon für vereinzelte Skepsis. Würden die mit jedem neuen *Zelda*-Spiel ohnehin schon leichter werdenden Kämpfe dadurch nicht noch mehr Tiefgang verlieren? Vermutlich hat sich diese Frage auch Nintendo gestellt – und daraufhin an einer Antwort gewerkelt. Denn mit verschiedenen Stylus-Gesten bestimmt ihr die Art des Schwertstoßes. Tippt ihr den Gegner nur an, haut der virtuelle Held kräftig drauf. Zieht ihr den Touch Pen jedoch über eure Widersacher, führt Link einen lang gezogenen Schlitzer aus. Dies verleiht dem kämpferischen Treiben die nötige Portion Abwechslung. Auch der allseits beliebte Bumerang feiert ein glänzendes DS-Debüt. Auf dem Touchscreen zeichnet ihr einfach die Flugbahn ein, und schon wirbelt das gekrümmte Utensil in die von euch vorgesehene Richtung davon. Nett!

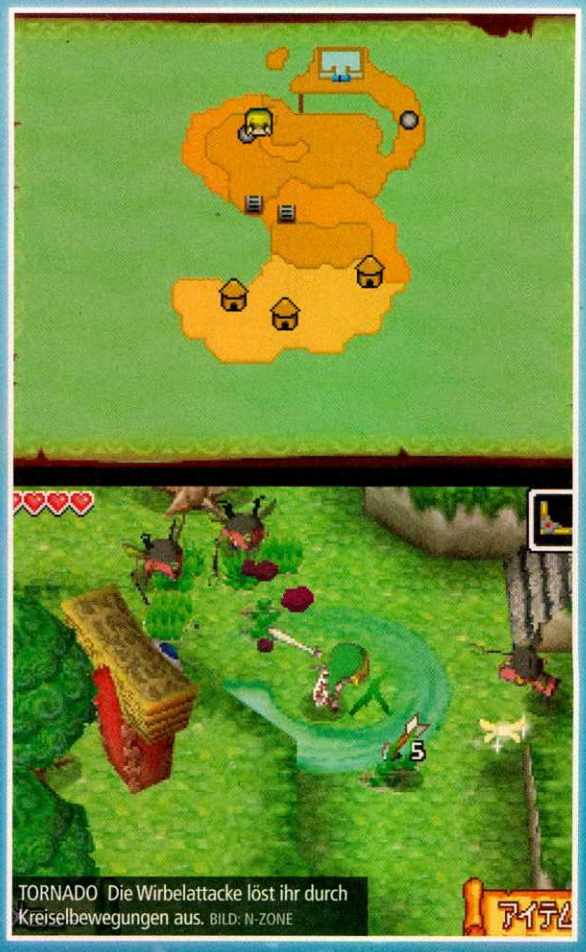
WIR SIND BEREIT

Nach aktuellem Stand wird *Phantom Hourglass* außer dem umfangreichen Singleplayer-Modus auch einen Mehrspielerpart besitzen, der über eine Wi-Fi-Funktion verfügt. Hierbei treten zwei Spieler gegeneinander an. Der sogenannte offensive Spieler übernimmt die Kontrolle über Link und muss in einer verwinkelten Arena einen Triforce-

HÜPFER Link springt wie gewohnt selbstständig, sobald er auf einen Abgrund zurennt. BILD: N-ZONE

INNENLEBEN Dieser Raum sieht besonders hübsch aus. Man beachte die Texturen. BILD: N-ZONE

SANDSTURM Link scheint schwer beeindruckt von der Macht des Sandes. BILD: N-ZONE



TORNADO Die Wirbelattacke löst ihr durch Kreiselbewegungen aus. BILD: N-ZONE

Splitter suchen und sicherstellen. Der defensive Spieler befehligt drei Tempelritter und soll ebendies verhindern. Dazu lotst er die Schurken über die Labyrinthkarte entlang der schmalen Gänge, immer mit dem Ziel vor Augen, Link zu erhaschen. Klingt nach einer netten Dreingabe, die jedoch noch etwas Tiefgang vermissen lässt. So weit, so gut. Nintendo plant übrigens, am 23. Juli zwei neue DS-Farben zu veröffentlichen: Metalic Rose und Gloss Silver. Allerdings stehen die beiden neuen Handheldvarianten in keinem direkten Zusammenhang mit *Phantom Hourglass*. Ob und wann diese schicken Outfits auch in Europa Einzug finden, steht noch in den Sternen. Wir alle sind sehr gespannt auf Links neues Abenteuer und fiebern dem Japan-Release entgegen. Online unter www.n-zone.de findet ihr schon jetzt alle weiteren Neuigkeiten zu diesem Paradestück. Schiff ahoi! ■

VORSCHAU

ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Spieler:	1-4
Termin:	2007
Web:	www.nintendo.de

EINSCHÄTZUNG ★★★★½

Phantom Hourglass verspricht ein würdiges Wind-Waker-Sequel zu werden. Den Importtest gibt's in der nächsten Ausgabe!

STEFAN HEIMERL
freut sich auf Segeltörns.

Das Meer – unendliche Weiten! Zugegeben, bei *Wind Waker* wurde es nach einer gewissen Zeit öde, über den Ozean zu schippern, dennoch find ich die Idee klasse. Hoffentlich wird es auf der Seekarte viel zu entdecken geben, beispielsweise kleine Inseln oder versteckte Schätze. Ich freue mich auch, dass *Wind Waker* nicht das einzige Cel-Shading-*Zelda* geblieben ist. Von *Phantom Hourglass* erhoffe ich mir aber trotzdem ein komplexeres Dungeon-Design. Der Schwierigkeitsgrad darf auch etwas höher ausfallen. Ich fürchte allerdings, dass das nur ein Traum bleibt. Allein die Steuerung vereinfacht den Spielablauf schon sehr. Gespannt bin ich auch auf die Interaktionen mit der Bevölkerung und wie lebendig die Welt ausfällt. Bei *Twilight Princess* empfand ich diesen Punkt als etwas vernachlässigt. An Umfang sollte die DS-Premiere von Link zumindest mit dem *Wind Waker*-Vorbild mithalten können. Die eben schon erwähnte Touchscreen-Steuerung löst zwar noch eine gewisse Skepsis in mir aus, von den bisherigen Interaktionen mit dem Stylus bin ich aber begeistert. Notizen ganz einfach in die Seekarte eintragen? Simpel, aber genial.

Die kommenden Hits

Hier findet ihr die neuesten Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

SUPER MARIO |

Hersteller: Nintendo

BILD: N-ZONE

N-ZONE informiert: Nintendo-Spieler sind so fit wie eh und je. Dies offenbart der actiongeladene Online-Modus von *Mario Strikers Charged*, in dem wir uns schon viele heiße Matches mit den Lesern geliefert haben. *Mario Party 8*, das im Juni erschienen ist, wird aller Wahrscheinlichkeit nach an den Erfolg der chaotischen Nintendo-Bolzerei anknüpfen und den Weg für Marios *Galaxy*-Siegeszug Ende des Jahres ebnen.

Wii	SUPER MARIO GALAXY	ENDE 2007	JUMP & RUN
Wii	SUPER PAPER MARIO	14.SEPTEMBER 2007	JUMP & RUN
Wii	MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES	4. QUARTAL 2007	ACTION
DS	MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES	4. QUARTAL 2007	ACTION

METROID PRIME |

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

Seit Juni könnt ihr euch in Morph-Ball-Form durch die verwinkelten Höhlen von Tallon IV flippern. *Metroid Prime 3* lässt allerdings noch einige euphorie-fördernde Screenshots und Infos vermissen, die wir hoffentlich auf der kommenden E3 erblicken werden.

Wii	METROID PRIME 3: CORRUPTION	HERBST/WINTER 2007	ACTION-ADVENTURE

SUPER SMASH BROS. |

Hersteller: Nintendo

BILD: NINTENDO

So langsam nimmt die VIP-Balgerei Gestalt an. Gut so, denn die Nachfrage wird mit jedem verstrichenen Monat größer. Umso missmutiger stimmt es uns, dass sich unsere Release-Schätzung erst auf Anfang 2008 bezieht.

Wii	SUPER SMASH BROS. BRAWL	2008	BEAT 'EM UP

POKÉMON |

Hersteller: Nintendo

Was gibt es Schöneres, als das berüchtigte Sommerloch mit einem richtig fetten Rollenspiel zu überbrücken? *Pokémon Diamant/Perle* kommt da gerade recht. Im nächsten Monat schon dürft ihr eure Reise zum größten Pokémon-Trainer aller Zeiten antreten.

Wii	POKÉMON BATTLE REVOLUTION	2007	STRATEGIE
DS	POKÉMON DIAMANT & PERLE	27. JULI 2007	ROLLENSPIEL

MYSIMS |

Hersteller: Electronic Arts

Wer träumt nicht davon, sich sein eigenes Haus zu bauen, eine Familie zu gründen und in Ruhe und Frieden das Leben zu genießen? *MySims* macht's möglich! Und wenn's euch nicht gefällt, fangt ihr einfach von vorne an. Da soll noch mal jemand behaupten, das Leben wäre kompliziert …

Wii	MYSIMS	2007	SIMULATION
DS	MYSIMS	2007	SIMULATION

FINAL FANTASY |

Hersteller: Square Enix

Die Gerüchteküche brodelt: Es steht noch nicht mal ein Termin für das Wii-Rollenspiel *FFCC: Crystal Bearers* fest, da will Square Enix laut einiger unbestätigter Quellen schon an einem neuen RPG für Nintendos Konsolen-Flaggschiff basteln. Wir halten euch auf dem Laufenden.

WII	FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: CRYSTAL BEARERS	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: RING OF FATES	UNBEKANNT	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS	U2007	ROLLENSPIEL
DS	FINAL FANTASY IV	2007	ROLLENSPIEL
GB	FINAL FANTASY VI ADVANCE	29. JUNI 2007	ROLLENSPIEL

Was sonst noch kommt:

FIRE EMBLEM: GODDESS OF DAWN

Hersteller: Nintendo
Termin: 2007
Genre: Rollenspiel / Strategie

Japaner dürfen schon seit einigen Wochen Hand an das Fantasy-Epos legen; für die USA und Europa steht immer noch kein Release-Termin fest. Hoffentlich dauert's nicht mehr allzu lange!

DONKEY KONG BONGO BLAST

Hersteller: Nintendo
Termin: 2007
Genre: Fun-Racer

Donkey Kong entsagt seinen Wurzeln ein weiteres Mal und versucht sich nach dem Trommelspektakel *Donkey Konga* am Fun-Racer-Genre. Bleibt zu hoffen, dass *Bongo Blast* neben *Mario Kart* nicht untergeht.

GHOST SQUAD

Hersteller: SEGA
Termin: Herbst 2007
Genre: Lightgun-Shooter

Die Spielautomaten-Umsetzung muss nach aktuellem Stand leider auf einen Online-Modus verzichten. Schade, doch die Freude an der reinrassigen Ballerkost lassen wir uns deswegen nicht nehmen!

ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Hersteller: Nintendo
Termin: 2007
Genre: Action-Adventure

Die Redaktion trifft sich seit einigen Tagen zum allmorgendlichen Telefonterror nach Japan und drängelt Korrespondent Warren, das erbeutete *Phantom Hourglass* doch endlich nach Deutschland zu schicken.

TERMINE

Wii

Zuletzt erschienen

Big Brain Academy für Wii	Test auf www.videogameszone.de
Die Sims 2: Haustiere	Test auf www.videogameszone.de
Driver: Parallel Lines	Test auf www.videogameszone.de
Harry Potter und der Orden d. Phönix	Test auf www.videogameszone.de
Mario Party 8	SP 70%, MP 80%
Pangya! Golf with Style	SP 76%, MP 76%
Resident Evil 4: Wii Edition	SP 91%, MP -
Shrek der Dritte	Test auf www.videogameszone.de

Juli/August

Boogie	August
Cosmic Family	August
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	17. August
My Word Coach	August
PuzzleBall	August
Scarface: The World Is Yours	Sommer
Transformers: The Game	August

September

Alien Syndrome	September
Impossible Mission	September
Könige der Wellen	20. September
Im Bann des Drachen	September
Williams Pinball	September

2007

Battalion Wars 2	2007
Brothers in Arms: Double Time	2007
Crash of the Titans	November
Der Goldene Kompass	Weihnachten
Dewy's Adventure	Herbst
Disaster: Day of Crisis	2007
DK: Bongo Blast	2007
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3	4. Quartal
Dragon Quest Swords	2007
Driver: Parallel Lines	2007
Ferrari Challenge	November
FIFA 08	Ende 2007
Ghost Squad	Herbst
King of Clubs	3. Quartal
Madden NFL 08	Ende 2007
Mario & Sonic at the Olympic Games	Weihnachten
Metroid Prime 3: Corruption	2007
MySims	2007
Need for Speed ProStreet	2007
NiGHTS: Journey of Dreams	Weihnachten
One Piece Unlimited Adventure	2007
Pokémon Battle Revolution	2007
Project H.A.M.M.E.R.	Gestrichen?
Ratatouille	3. Quartal
Rayman Raving Rabbids 2	4. Quartal
Resident Evil: Umbrella Chronicles	4. Quartal
Soul Calibur Legends	2007
Spyro Eternal Night	Herbst
Super Mario Galaxy	2007
Super Paper Mario	2. Halbjahr
The Simpsons: The Game	4. Quartal
Tomb Raider Anniversary	4. Quartal
Tony Hawk's Proving Ground	2007
Trauma Center: Second Opinion	2007
Wii Fit	2007
Wii Music	2007
WWE SmackDown! vs. RAW 2008	4. Quartal
Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure	Herbst

2008

California Games	2008
Geheimakte Tunguska	Anfang 2008
Ready 2 Rumble Boxing	2008
Super Smash Bros. Brawl	2008
Totally Spies!	2008

Alle Angaben ohne Gewähr.

DS

Zuletzt erschienen

Anno 1701	SP 87%, MP 87%
Brothers in Arms DS	Test in dieser N-ZONE
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	Test in dieser N-ZONE
Harry Potter und der Orden d. Phönix	Test auf www.videogameszone.de
Impossible Mission	Test auf www.videogameszone.de
Kirby Mausattacke	Test in dieser N-ZONE
Mahjong	Test in dieser N-ZONE
Metroid Prime Pinball	Test in dieser N-ZONE
Puzzle League DS	Test in dieser N-ZONE
Shrek der Dritte	Test auf www.videogameszone.de
Sim City DS	Test in dieser N-ZONE

Juli

Die Siedler	12. Juli
Elite Beat Agents	13. Juli
Pokémon Diamant-/Perl-Edition	27. Juli
Powerplay Pool	27. Juli
Super Fruitfall	13. Juli

August

Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	17. August
Happy Cooking	August
My Word Coach	August
Transformers: The Game	28. Juni
Undercover: Doppeltes Spiel	3. August

September

Jam Sessions	September
Steel Horizon	September

2007

Boulder Dash	4. Quartal
Chibi-Robo! Park Patrol	2007
Death Jr. and the Science Fair of Doom	Herbst
Der Goldene Kompass	Weihnachten
Ferrari Challenge	November
FIFA 08	Ende 2007
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	2007
Geheimakte Tunguska	Ende 2007
GoPets	Herbst
King of Clubs	3. Quartal
Konami Arcade Classics	Herbst
Könige der Wellen	22. November
Mario & Sonic at the Olympic Games	Weihnachten
Marvel Trading Card Game	Herbst
MySims	2007
Panzer Tactics DS	3. Quartal
Powershot Pinball Constructor	2. Quartal
Ratatouille	3. Quartal
Rayman Raving Rabbids 2	2007
Sonic Rush Adventure	Herbst
Spyro Eternal Night	Herbst
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	2007
Tony Hawk's Proving Ground	2007
Totally Spies!	2007

2008

California Games	2008

Game Boy

2007

Harry Potter und der Orden des Phönix	12. Juli
Könige der Wellen	20. September
Ratatouille	3. Quartal
Spyro Eternal Night	Herbst

US

Wii

Mario Party 8	Erhältlich
Escape from Bug Island	Erhältlich
Super Paper Mario	Erhältlich
Scarface: The World is Yours	Erhältlich
Pokémon Battle Revolution	Erhältlich
The Bigs	Erhältlich
Alien Syndrome	24. Juli
Mario Strikers Charged	30. Juli
Boogie	7. August
High School Musical	14. August

Nintendo DS

Pokémon Diamond	Erhältlich
Pokémon Pearl	Erhältlich
The New York Times Crosswords	Erhältlich
Touchmaster	Erhältlich
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	Erhältlich
Fullmetal Alchemist: Trading Card Game	Erhältlich
Ratatouille	Erhältlich
Worms: Open Warfare 2	6. August
Brain Age 2: More Training In Minutes A Day	20. August

Japan

Wii

Super Paper Mario	Erhältlich
One Piece Unlimited Adventure	Erhältlich
First Step Revolution	Erhältlich
Harvest Moon	Erhältlich
Go! Go! Minon	Erhältlich
Donkey Kong Barrel Jet Race (DK Bongo Blast)	Erhältlich
Negima	Erhältlich
Dragon Quest Swords	12. Juli
Real Powerful Pro Baseball	19. Juli
Momotarou Dentetsu 16	19. Juli
Gundam 0079	26. Juli
Guilty Gear XX	26. Juli
Puyo Puyo	26. Juli
Dewy's Adventure	26. Juli
Jigsaw Puzzle	26. Juli
Mario Party 8	26. Juli
No More Heroes	Sommer
Opoona	Somme
Bass Fishing	Herbst
Home Teacher Hitman Reborn	Herbst
Dragon Ball Sparking! Meteor	Herbst

Nintendo DS

Itadaki Street DS	Erhältlich
DS Stock Lesson	Erhältlich
Talk! DS Cooking Navi Teikoku Hotel	Erhältlich
Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Erhältlich
King of the River Fishing	Erhältlich
Reborn DS	Erhältlich
Chibi Robo	5. Juli
Kurin Donuts	5. Juli
Yoga Anywhere	5. Juli
Treasure Gaust	5. Juli
DS Travel Guide Italy	5. Juli
DS Travel Guide Thailand	5. Juli
DS Travel Guide France	5. Juli
DS Gardening Life	5. Juli
Let's Listen to Classical Music with the DS	5. Juli
Monster Farm DS	12. Juli
Rockman Zex Advent	12. Juli
Death Note	12. Juli
Zenmai Samurai	19. Juli
Mush King Super Collection	19. Juli
Naruto 5	19. Juli
Elemental Monster	26. Juli
Drum Master DS	26. Juli
It's a Wonderful World	26. Juli
Slide Adventure Magkid	2. August
SD Gundam G Generation	9. August
Donkey Kong Jungle Climber	9. August
Heart Scan	16. August
Final Fantasy Crystal Chronicles Ring of Fates	23. August
Love Dolphin	August
Toukon Densetsu	August
Beetle Wars	August
Picto Image	27. September
Tamagotchi	September
Let's Start DS Yoga Lessons from Today	Sommer
One Piece Gear Spirit	Sommer
Final Fantasy Tactis A2	Herbst
Winner's Circle	Herbst
Game Center CX	Herbst
Dragon Tamer Sound Spirit	Herbst
Pokémon Mystery Dungeon Search Team Darkness	Herbst
Pokémon Mystery Dungeon Search Team Time	Herbst

Mitmachen!
SMS schreiben und gewinnen!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl! Die Anleitung zum Mitmachen findet ihr auf S. 96

NINTENDO Wii

Verkaufs-Charts

Das verwundert kaum: *Mario Strikers* führt die Spitze an. Der Kick überzeugte auch im Test.

Platz	*	Titel	Monate
1	Neu	Mario Strikers Charged Football	1
2	[1]	Wii Play	6
3	WE	Need for Speed Carbon	2
4	[3]	The Legend of Zelda: Twilight Princ.	6
5	Neu	Pirates of the Caribbean: Am Ende ...	1
6	[4]	Wario Ware: Smooth Moves	6
7	[5]	Dragon Ball Z Budokai Tenkachi 2	3
8	Neu	Pangya! Golf with Style	1
9	[8]	Rayman Raving Rabbids	6
10	[9]	Red Steel	5

Leser-Charts

Auch bei euch kommt Marios Bolz-Spektakel hervorragend an. Euer Lieblingsklempner ist mit *Mario Party 8* sogar auf dem zweiten Platz vertreten. *Pangya!* und *Spider-Man 3* stiegen außerdem neu in die Charts ein.

Platz	*	Titel	Monate
1	Neu	Mario Strikers Charged Football	1
2	Neu	Mario Party 8	1
3	[2]	The Legend of Zelda: Twilight Princ.	6
4	[3]	Wii Sports	6
5	[9]	Excite Truck	6
6	[10]	Red Steel	6
7	WE	Rayman Raving Rabbids	5
8	Neu	Spider-Man 3	1
9	Neu	Pangya! Golf with Style	1
10	[5]	Heatseeker	3

Most-Wanted-Charts

Gerangel gibt es nur am hinteren Ende der Hitlisten: Mit *Resident Evil: The Umbrella Chronicles*, *Super Paper Mario* und *Boogie* platzierten sich drei potenzielle Hochkaräter.

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	Super Smash Bros. Brawl	6
2	[2]	Super Mario Galaxy	6
3	[9]	Pokémon Battle Revolution	6
4	[5]	Resident Evil 4: Wii Edition	2
5	[3]	Metroid Prime 3: Corruption	6
6	[10]	Fire Emblem: The Goddess of Dawn	2
7	Neu	Resident Evil: The Umbrella Chron.	1
8	Neu	Super Paper Mario	1
9	Neu	Boogie	1
10	Neu	Soul Calibur Legends	1

NINTENDO DS

Verkaufs-Charts

Wetten, dass der Hitseller *Gehirn-Jogging* nächsten Monat durch seinen Nachfolger abgelöst wird?

Platz	*	Titel	Monate
1	[2]	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	13
2	[6]	New Super Mario Bros.	10
3	[1]	Harvest Moon DS	2
4	Neu	Anno 1701	1
5	[7]	Animal Crossing: Wild World	13
6	[5]	Pokémon Ranger	2
7	WE	English Training: Spielend Englisch ...	4
8	[4]	Diddy Kong Racing DS	2
9	Neu	Custom Robo Arena	1
10	[10]	Nintendogs: Dalmatian & Friends	9

Leser-Charts

Bis auf *Pokémon Ranger* und *Final Fantasy III* befinden sich in erster Linie Dauerbrenner in den Charts. Es wird Zeit, dass neue Spiele für Wirbel sorgen. Aufgrund des Sommerlochs dauert es aber noch, bis es so weit ist.

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	Mario Kart DS	17
2	[5]	Metroid Prime Hunters	12
3	[4]	New Super Mario Bros.	10
4	[2]	Animal Crossing: Wild World	12
5	[3]	Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	12
6	Neu	Final Fantasy III	1
7	[6]	Super Mario 64 DS	21
8	Neu	Pokémon Ranger	1
9	[8]	Hotel Dusk: Room 215	2
10	WE	Mario & Luigi: Partners in Time	12

Most-Wanted-Charts

Nein, wir haben uns nicht vertippt: Die Ränge 1 bis 5 sind identisch zu den Platzierungen im Vormonat. Immerhin landete das Spitzen-Strategiespiel *Panzer Tactics DS* und der IQ-Trainer *Mehr Gehirn-Jogging* in den Charts.

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	The Legend of Zelda: Phantom ...	11
2	[2]	Pokémon Diamant- und Perl-Edition	17
3	[3]	Final Fantasy Crystal Chronicles: ...	14
4	[4]	Mario & Sonic at the Olympic Games	3
5	[5]	Die Siedler	8
6	Neu	Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	1
7	WE	Dragon Quest Monsters	2
8	[7]	Black & White Creatures	6
9	Neu	Panzer Tactics DS	1
10	[9]	Kirby Mouse Attack	2

GAMECUBE

Verkaufs-Charts

Dies ist die letzte N-ZONE mit GameCube-Charts. Bye-bye, lilafarbener kleiner Kasten!

Platz	*	Titel	Monate
1	[2]	The Legend of Zelda: Twilight Princ.	7
2	[3]	Super Smash Bros. Melee	48
3	[1]	Naruto: Clash of Ninja	5
4	WE	Lego Star Wars II: Die klassiche ...	5
5	WE	Resident Evil Zero	12

Leser-Charts

Platz	*	Titel	Monate
1	[2]	The Legend of Zelda: Twilight Princ.	6
2	[1]	Super Smash Bros. Melee	47
3	[3]	Mario Smash Football	8
4	WE	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	10
5	Neu	Naruto: Clash of Ninja	1

GAME BOY

Verkaufs-Charts

Auch vom Game Boy werden wir uns verabschieden. Wir haben ihn aber immer noch lieb.

Platz	*	Titel	Monate
1	[1]	Pokémon Mystery Dungeon: T. Rot	7
2	[3]	Kim Possible: Monkey Fists Rache	9
3	[5]	Meine Tierpension	2
4	Neu	Need for Speed Underground 2	1
5	Neu	Barbie und die 12 tanzenden Prinz.	1

Leser-Charts

Platz	*	Titel	Monate
1	WE	Golden Sun: Die verlorene Epoche	10
2	[1]	Mario & Luigi: Superstar Saga	5
3	[4]	Pokémon Smaragd-Edition	8
4	[3]	Pokémon Feuerrot/Blattgrünn	9
5	WE	The Legend of Zelda: The Minish Cap	8

AUSLANDS-CHARTS

USA-Charts

569.000 Exemplare von der *Pokémon Diamond-* und *Pearl*-Edition verkaufte Nintendo allein im Mai. Hinzu kommen 312.000 abgesetzte *Super Paper Mario*. Das berichtet das Marktforschungsinstitut NPD Funworld. Nächsten Monat dürfte *Big Brain Academy* in die Charts ziehen.

Platz	*	Titel	System
1	[1]	Pokémon Diamond	DS
2	Neu	Mario Party 8	Wii
3	[2]	Pokémon Pearl	DS
4	[4]	Wii Play	Wii
5	[3]	Super Paper Mario	Wii

Japan-Charts

Anderthalb Jahre nach der Veröffentlichung in Japan ist *Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging* in Europa erschienen. Bemerkenswert, dass die Intelligenz-Trainings-Software noch immer in den Top 3 vertreten ist. Auch Wii Play und Wii Sport verkaufen sich blendend.

Platz	*	Titel	System
1	Neu	Chikara o Jissen de Kitaeru DS	DS
2	[2]	Wii Sports	Wii
3	[3]	Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	DS
4	WE	Wii Play	Wii
5	[4]	New Super Mario Bros.	DS

***[x] = Platzierung im Vormonat**

Alle DS-Spiele im Überblick

Hier seht ihr alle getesteten DS-Spiele und die Game-Boy-Referenzen.

ACTION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Bionicle Heroes	01/07		75%
Custom Robo Arena	07/07	82%	83%
Crash Boom Bang!	01/07	62%	59%
Dead 'n' Furious	07/07	61%	60%
Die Unglaublichen: Angriff d. Tunnelgräbers	02/06	68%	71%
Disney's Himmel & Huhn: Ace in Action	03/07	55%	66%
Justice League Heroes	03/07		50%
LEGO Star Wars II: Die klassische Trilogie	12/06		48%
Monster House	10/06		43%
Nanostray	11/05	73%	81%
Retro Atari Collection	05/05	71%	70%
Space Invaders Revolution	09/05		62%
Spider-Man 2	02/05		69%
Spider-Man: Battle for New York	03/07		68%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Star Wars Episode III – Die Rache der Sith	06/05	70%	63%
Superman Returns	02/07	52%	51%
Tomb Raider Legend	01/07		69%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare	04/06	84%	68%
Xiaolin Showdown	04/07	59%	68%
X-Men: The Official Game	07/06		60%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MP	SP
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		68%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05	73%	87%
Castlevania: Portrait of Ruin	03/07	76%	88%
Die Chroniken von Narnia – Der König von ...	01/06	75%	73%
Eragon	01/07		74%
Final Fantasy Fables Chocobo Tales	07/07	69%	66%
Fluch der Karibik 2	09/06	70%	62%
Garfield 2	11/06		45%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Hotel Dusk: Room 215	05/07		85%
Lunar Knights	04/07	70%	84%
Peter Jackson's King Kong	02/06		38%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All	04/07		84%
Pokémon Ranger	04/07		84%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Scurge Hive	01/07		69%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
SpongeBob Schwammkopf: Der gelbe Rächer	02/06		70%
SpongeBob Schwammkopf: Durch dick und ...	05/06		55%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
Tenchu: Dark Secret	02/07	51%	56%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%
Triff die Robinsons!	06/07	56%	64%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MP	SP
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Shrek SuperSlam	01/06	62%	61%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MP	SP
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Actionloop	02/07	74%	80%
Arielle die Meerjungfrau: Abenteuer unter ...	12/06		68%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bomberman Land Touch!	06/07	86%	68%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Cars	11/06	52%	52%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Diner Dash	07/07	59%	57%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Findet Nemo – Flucht in den Ozean	05/06	55%	63%
Flipper Critters	05/07	67%	60%
Franklins großes Abenteuer	03/06	64%	61%
Gunpey	06/07	83%	80%
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	04/07		82%
Mind Quiz: Your Brain Coach	06/07		75%
Meteos	10/05	88%	90%
My Frogger Toy Trials	05/07	65%	70%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Picross DS	07/07	83%	85%
Ping Pals	03/05	27%	19%
Pogo Island	06/07	70%	67%
Pokémon Dash	03/05	65%	65%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Sega Casino	03/06	60%	51%

FORTSETZUNG GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Snood 2: On Vacation	04/06	40%	44%
Sudoku Master	12/06		55%
Sudokumaniacs	01/07	7%	8%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/06	80%	80%
Tamagotchi Connexion: Corner Shop	06/06	55%	51%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Titeuf Mission Nadia	04/06		63%
Vegas Casino High 5!	06/07		60%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Winx Club: Quest for Codex	02/07	62%	61%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zendoku	07/07	70%	60%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MP	SP
Ab durch die Hecke	08/06	64%	66%
Animaniacs: Lights. Camera. Action.	11/05	52%	59%
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Barbie in Die 12 tanzenden Prinzessinen	04/07		37%
Bubble Bobble Double Shot	06/07	68%	54%
Frogger – Helmet Chaos	04/06	62%	65%
Garfield's Nightmare	05/07		65%
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06		60%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
James Pond: Codename Robocod	12/06		41%
Kim Possible: Kimmunicator	05/06		60%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Madagascar	09/05	67%	68%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rainbow Islands Revolution	09/06	52%	50%
Rayman DS	04/05		83%
Rayman Raving Rabbids	05/07		75%
Robots	03/05		70%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen ...	01/07		63%
Spryo: Shadow Legacy	12/05		70%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
Teenage Mutant Ninja Turtles 3	12/05	69%	66%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07	51%	42%
Tom & Jerry Tales	03/07		45%
Wario: Master of Disguise	07/07		70%
Yoshi's Island DS	01/07		89%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Asphalt Urban GT	03/05	75%	72%
Asphalt 2: Urban GT	02/07	78%	79%
ATV Quad Fury	07/06	51%	45%
Big Mutha Truckers	04/06	36%	40%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Cartoon Network Racing	04/07	63%	61%
Diddy Kong Racing DS	06/07	74%	69%
Dragon Booster	08/06	45%	37%
Ford Racing 3	04/06	33%	33%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
Monster Trucks	09/06	51%	45%
Need for Speed: Most Wanted	01/06	66%	69%
Need for Speed Underground	07/05	74%	72%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%
Shrek Smash 'n' Crash Racing	06/07	50%	55%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MP	SP
Children of Mana	02/07	86%	80%
Contact	04/07	52%	74%
Final Fantasy III	06/07		83%
Lost Magic	07/06	58%	60%
Magical Starsign	03/07	70%	75%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Spectrobes	04/07	82%	80%
Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal	07/06		58%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MP	SP
Abenteuer auf dem Reiterhof	03/07		67%
Animal Crossing: Wild World	04/06	88%	87%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Haustiere	01/07		81%
Die URBZ: Sims in the City	03/05		70%
Dogz	06/07	50%	57%
Electroplankton	08/06		77%
Harvest Moon DS	05/07		69%
Lost in Blue	12/05		79%
Lost in Blue 2	06/07	61%	80%
Meine Tierarztpraxis	02/07		59%
Meine Tierklinik in Afrika	03/07		52%
Mr. Driller	03/05	60%	60%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
Pferd & Pony: Mein Gestüt	05/07		65%
Pony Friends	07/07		66%
Theme Park	05/07		76%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Actua Pool	05/07	60%	63%
FIFA 06	12/05	77%	72%
FIFA 07	12/06	59%	57%
FIFA Street 2	05/06	35%	33%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Pro Evolution Soccer 6	03/07	83%	79%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Tiger Woods PGA Tour 2005	03/05	58%	58%
Top Spin 2	06/06	51%	51%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MP	SP
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: The Age of Kings	09/06	70%	83%
Anno 1701	07/07	87%	87%
Battles of Prince of Persia	02/06	68%	65%
Star Trek Tactical Assault	03/07	60%	65%
Schach	06/07	74%	74%
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	12/05	79%	77%
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller	05/07	83%	78%
Yu-Gi-Oh! World Championship 2007	06/07	84%	74%
Zoo Tycoon	11/05		78%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MP	SP
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	83%	87%

Alle Wii-Spiele im Überblick

Wir haben für euch sämtliche getesteten Spiele für Nintendos jüngste Konsole aufgelistet!

Titel	Ausgabe	MP	SP
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		70%
Bionicle Heroes	07/07		63%
Blazing Angels: Squadrons of WW II	05/07	71%	75%
Call of Duty 3	01/07		86%
Cars	01/07	71%	74%
Der tierisch verrückte Bauernhof	03/07		73%
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2	05/07	71%	76%
Eledees	06/07	75%	79%
Excite Truck	03/07	70%	81%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Heatseeker	04/07		78%
Ice Age 2: Jetzt taut's	04/07		73%
Jagdfieber	03/07	66%	72%
Kororinpa	04/07	75%	79%
Lucas der Ameisenschreck	06/07		58%
Madden NFL 07	02/07	77%	82%
Mario Party 8	07/07	80%	70%
Mario Strikers Charged Football	06/07	86%	79%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Medal of Honor Vanguard	05/07	78%	76%
Mercury Meltdown Revolution	05/07	69%	78%
Metal Slug Anthology	03/07	82%	80%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%
Pangya! Golf with Style	07/07	76%	76%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	07/07	68%	71%
Prince of Persia: Rival Swords	06/07		82%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Rapala Tournament Fishing	06/07		53%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%
Red Steel	01/07	74%	80%
Sonic und die geheimen Ringe	04/07	74%	86%
Spider-Man 3	07/07		71%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
SpongeBob: Die Kreatur aus der Krossen ...	01/07		66%
SSX Blur	05/07	81%	84%
Super Fruit Fall	01/07	76%	78%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%
Tiger Woods PGA Tour 07	04/07	86%	86%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07		69%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wing Island	04/07	65%	69%
Wii Play	01/07	74%	60%
Wii Sports	01/07	78%	56%

Legende: MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Alle GameCube-Spiele im Überblick

Auf den nächsten drei Seiten erhaltet ihr eine Übersicht über sämtliche getesteten GameCube-Spiele plus die jeweiligen Genre-Referenzen.

ACTION

BILD: N-ZONE

REFERENZ: STAR WARS ROGUE SQUADRON III

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Bad Boys 2	12/04			47%
Batman Vengeance	05/02	81%		
Beyblade: Super Tournament Battle	01/04		59%	38%
Black & Bruised	07/03		69%	67%
Catwoman	10/04			69%
Conflict: Desert Storm	07/03		78%	74%
Conflict: Desert Storm II	12/03		85%	85%
Defender	05/03		70%	70%
Der Herr der Ringe 2	03/03	83%		
Der Herr der Ringe 3	12/03		86%	83%
Die Monster AG: Monster Ball	05/03		45%	40%
Die Unglaublichen	01/05			68%
Die Unglaublichen: Angriff des Tunnel...	01/06		72%	70%
Disney's Tarzan Freeride	05/02	73%		
Drei Engel für Charlie: Volle Power	09/03			39%
Enter the Matrix	06/03			75%
FireBlade	03/03	72%		
Freedom Fighters	11/03		79%	86%
Gauntlet: Dark Legacy	11/02		78%	61%
Gotcha Force	03/04		60%	60%
GUN	01/06			87%
Hunter: The Reckoning	07/03		74%	70%
Ikaruga	05/03		87%	86%
James Bond 007: Alles oder nichts	03/04		83%	85%
James Bond 007: Liebesgrüße aus ...	12/05		78%	86%
King Arthur	01/05		76%	74%
Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	10/06		84%	83%
MegaMan Network Transmission	08/03			68%
Men in Black 2: Alien Escape	03/03	59%		
Metal Arms: Glitch in the System	12/03		81%	76%
Minority Report	05/03			54%
Monopoly Party	02/03	61%		
Monster Jam: Maximum Destruction	01/03	55%		
Mystic Heroes	12/02	63%		
P.N.03	09/03			79%
Peter Jackson's King Kong	01/06			87%
Reign of Fire	01/03	62%		
Robotech Battlecry	12/02	73%		
Smuggler's Run Warzones	10/02		85%	82%
Spartan: Total Warrior	11/05			81%
Spawn: Armageddon	04/04			67%
Spider-Man: The Movie	07/02	83%		
SpongeBob Schwammkopf: Durch dick ...	04/06		70%	64%
Star Fox Assault	05/05		70%	77%
Star Wars Rogue Squadron II	05/02	90%		
Star Wars Rogue Squadron III	12/03		90%	91%
Star Wars: Bounty Hunter	02/03	84%		
Star Wars: The Clone Wars	12/02	79%		
Taz Wanted	10/02	68%		
Terminator 3	11/04		73%	81%
The Hulk	07/03			73%

FORTSETZUNG VON ACTION

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
The Incredible Hulk: U.D.	11/05			83%
Top Gun: Combat Zones	12/02	76%		
True Crime: New York City	01/06			70%
True Crime: Streets of L.A.	12/03			86%
Ultimate Spider-Man	12/05			80%
Universal Studios: Theme Park Adv.	05/02	71%		
Viewtiful Joe 2	03/05			90%
WWE Crush Hour	05/03		60%	61%
X-Men: The Official Game	07/06			75%

ACTION-ADVENTURE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: RESIDENT EVIL 4

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Asterix & Obelix XXL	09/04			69%
Batman Begins	08/05			76%
Batman: Dark Tomorrow	04/03			69%
Beyond Good & Evil	04/04			89%
Bionicle: The Game	11/03			68%
Blood Omen 2	02/03	85%		
Böse Nachbarn	03/05			66%
Bratz Rock Angelz	02/06			76%
Buffy: Chaos Bleeds	11/03		69%	79%
Casper	12/02	66%		
Chibi Robo!	06/06			78%
Conan	06/04		65%	73%
Der tierisch verrückte Bauernhof	12/06			68%
Die Chroniken von Narnia: Der König ...	05/06		78%	72%
Disney's Winnie Puuh	05/05		64%	67%
Dragon's Lair 3D	05/04			65%
Eternal Darkness: S.R.	11/02	90%		
Fantastic 4	09/05		67%	65%
Findet Nemo	12/03			69%
Große Haie – Kleine Fische	13/04			70%
Harry Potter u. d. Feuerkelch	01/06		82%	77%
Harry Potter u. d. Gefangene v. Askaban	08/04		45%	74%
Harry Potter u. d. Kammer d. Schreckens	01/03	74%		
Harry Potter u. d. Stein der Weisen	02/04			70%
Hello Kitty: Roller Rescue	03/06			64%
Hitman 2: Silent Assassin	08/03			85%
Ice Age 2: Jetzt taut's	06/06			73%
Jagdfieber	01/07		66%	70%
Jimmy Neutron	04/03			59%
Killer 7	08/05			87%
Knights of the Temple	05/04			85%
Largo Winch	12/02	69%		
Luigi's Mansion	05/02	86%		
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	05/04			90%
Mission: Impossible: Operation Surma	06/04			80%
Monster House	11/06			65%
Pitfall: Die verlorene Expedition	05/04			82%
Pokémon Channel	05/04			78%

FORTSETZUNG VON ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
PoP: The Two Thrones	01/06			90%
PoP: Warrior Within	01/05			92%
PoP: The Sands of Time	04/04			91%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	03/03	89%		
Resident Evil	09/02	88%		
Resident Evil 4	04/05			95%
Resident Evil Zero	03/03	89%		
Rogue Ops	03/04			77%
Samurai Jack: The Shadow of Aku	09/04			48%
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	12/02	65%		
Second Sight	11/04			80%
Shamu's Deep Sea Adventure	06/06			63%
Sphinx und die verfluchte Mumie	03/04			86%
Spider-Man 2	09/04			85%
SpongeBob: Battle for Bikini-Bottom	04/04			70%
SpongeBob: Die Kreatur aus der ...	02/07			67%
SpongeBob: Revenge of the Flying ...	04/03			69%
Spyro: Enter the Dragonfly	12/02	68%		
Star Fox Adventures	12/02	91%		
Super Monkey Ball Adventure	08/06		73%	65%
Superman: Shadow of Apokolips	05/03			45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	05/04		63%	58%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	05/05		65%	58%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07			81%
The Scorpion King	01/03	53%		
Tomb Raider Legend	01/07			83%
Tom Clancy's Splinter Cell	06/03			90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	09/04			90%
Tom Clancy's Splinter Cell 3	05/05		82%	91%
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	12/06		70%	90%
Wario World	07/03			87%
Worms 3D	11/03		76%	78%
X-Men 2: Wolverine's Revenge	06/03			67%
Zelda: Four Swords Adventures	02/05		88%	79%
Zelda: The Wind Waker	05/03			95%

BEAT 'EM UP/WRESTLING

BILD: N-ZONE

REFERENZ: SOUL CALIBUR II

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Batman: Rise of Sin Tzu	02/04		69%	63%
Bloody Roar: Primal Fury	05/02	82%		
Capcom vs. SNK 2 EO	09/02	64%		
Def Jam Vendetta	07/03		83%	80%
Def Jam: Fight for NY	12/04		83%	87%
Digimon Rumble Arena 2	13/04		77%	72%
Dragon Ball Z: Budokai	11/03		70%	70%
Dragon Ball Z: Budokai 2	06/05		75%	72%
Godzilla: Destroy all Monsters	12/02	71%		
Legends of Wrestling	07/02	56%		
Legends of Wrestling 2	04/03		62%	70%
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	11/05		60%	60%
Mortal Kombat: Deadly Alliance	03/03	82%		

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

FORTSETZUNG VON BEAT 'EM UP/WRESTLING

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Naruto: Clash of Ninja	02/07		79%	77%
Shrek SuperSlam	01/06		66%	64%
Soul Calibur II	10/03		90%	90%
Super Smash Bros. Melee	06/02		90%	85%
UFC Throwdown	11/02	67%		
Viewtiful Joe	11/03			90%
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	03/06		59%	62%
WWE Wrestlemania XIII	11/02	73%		
WWE Wrestlemania XIX	10/03		83%	80%
WWE: Day of Reckoning	11/04		87%	86%
WWE: Day of Reckoning 2	10/05		87%	88%
X-Men: Next Dimension	01/03	71%		

EGO-SHOOTER

BILD: N-ZONE

REFERENZ: METROID PRIME 2: ECHOES

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Call of Duty 2: Big Red One	01/06		80%	86%
Call of Duty: Finest Hour	02/05			78%
Der Anschlag	01/03	47%		
Die Hard Vendetta	12/02	86%		
Geist	11/05		79%	78%
GoldenEye: Rogue Agent	01/05		85%	85%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	07/02	83%		
James Bond 007: Alles oder nichts	03/04		83%	85%
James Bond 007: Nightfire	01/03	85%		
Judge Dredd: Dredd vs. Death	02/04		63%	57%
Medal of Honor: European Assault	07/05		74%	84%
Medal of Honor: Frontline	01/03	87%		
Medal of Honor: Rising Sun	01/04		78%	79%
Metroid Prime	04/03			94%
Metroid Prime 2: Echoes	13/04		86%	94%
Red Faction 2	07/03		84%	83%
Serious Sam: The Next Encounter	06/04		72%	72%
Star Wars Jedi Knight II – Jedi Academy	01/03	83%		
TimeSplitters 2	12/02	88%		
TimeSplitters Future Perfect	03/05		90%	87%
Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	10/05		61%	63%
Tom Clancy's Ghost Recon	04/03		80%	78%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	05/05			80%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	08/04		76%	80%
Turok Evolution	11/02	79%		
XIII	12/03		85%	88%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Ab durch die Hecke	08/06		75%	73%
Bomberman Generation	12/02		89%	74%
Dancing Stage Mario Mix	11/05		85%	84%
Disney Party	11/03		53%	53%
Disney's Magical Mirror	10/02	70%		
Donkey Konga	11/04		89%	73%
Donkey Konga 2	06/05		89%	72%
Eggo Mania	09/02	80%		
Mario Party 4	12/02		86%	74%
Mario Party 5	01/04		87%	75%
Mario Party 6	03/05		87%	75%
Mario Party 7	02/06		84%	73%
MC GROOVZ danceCRAZE	09/05		40%	34%
Namco Museum: 50th Anniversary	03/06		64%	64%
Odama	04/06			70%
Puyo Pop Fever	04/04		81%	78%
SpongeBob Schwammkopf: Film ab!	02/06		80%	71%
Super Bust-A-Move All Stars	11/03		76%	70%
Super Monkey Ball	05/02	81%		
Super Monkey Ball 2	04/03		89%	84%

FORTSETZUNG VON GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Tetris Worlds	11/02	60%		
Wario Ware, Inc. – Mega Party Games	10/04		78%	70%
Worms Blast	11/02	64%		
Zoo Cube	08/02	66%		

JUMP & RUN

BILD: NINTENDO

REFERENZ: SUPER MARIO SUNSHINE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Animaniacs	07/05			65%
Billy Hatcher and the Giant Egg	12/03		74%	78%
Carmen Sandiego	06/04			70%
Castleween	06/03			49%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	10/02	83%		
Der Hobbit	01/04			76%
Disney's Himmel & Huhn	03/06		72%	74%
Donald Duck: Phantomias	01/03	68%		
Donald Duck: Quack Attack	05/02	70%		
Donkey Kong Jungle Beat	03/05			86%
Dr. Muto	04/03			75%

Game-Boy-Referenzen

Titel	Ausgabe	Wertung
ACTION		
Metroid Zero Mission	04/04	90%
ACTION-ADVENTURE		
Zelda: The Minish Cap	13/04	93%
ADVENTURE		
Hamtaro: Ham Ham Heart Break	08/03	83%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo	11/01	85%
EGO-SHOOTER		
Doom II	02/03	87%
FUSSBALL		
FIFA Football 2005	13/04	87%
GESCHICKLICHKEIT		
Pokémon Pinball: R & S	12/03	85%
JUMP & RUN		
Super Mario World	04/02	92%
MUSIC/ENTERTAINMENT		
Pocket Music	03/02	70%
RENNSPIEL		
Top Gear Rally	12/03	90%
ROLLENSPIEL		
Golden Sun: Die vergessene Epoche	10/03	89%
SIMULATION		
Harvest Moon: Friends of Mineral Town	02/04	90%
SPORT (SONSTIGE)		
Mario Power Tennis	12/05	89%
STRATEGIE		
Fire Emblem	09/04	91%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Underground 2	13/04	92%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	12/01	70%

FORTSETZUNG VON JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Flutsch und weg	02/07		35%	28%
Kao the Kangaroo Round 2	01/05			78%
LEGO Star Wars: Das Videospiel	12/05		82%	80%
Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse	04/05			74%
Looney Tunes: Back in Action	01/05			70%
Madagascar	08/05		70%	77%
Pac-Man World 2	05/03			72%
Robots	05/05			71%
Scooby-Doo! Fluch der Folianten	06/04			67%
Shadow the Hedgehog	01/06		61%	67%
Shrek 2	08/04		82%	80%
Sonic Adventure 2: Battle	05/02	81%		
Sonic Adventure DX	08/03		47%	59%
Sonic Gems Collection	12/05		77%	81%
Sonic Heroes	03/04		80%	83%
Sonic Mega Collection	05/03		82%	83%
SpongeBob Schwammkopf: Der Film	02/05			79%
Spyro: A Hero's Tail	13/04			80%
Super Mario Sunshine	10/02	91%		
Tak und der Stab der Träume	04/05		72%	83%
Tak und die Macht des Juju	04/04		81%	78%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		83%	81%
Ty the Tasmanian Tiger	01/03	61%		
Ty the Tasmanian Tiger 2	13/03			74%
Vexx	04/03			74%
Wallace & Gromit in Project Zoo	02/04			72%
Zapper	04/03			76%

RENNSPIELE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: MARIO KART: DOUBLE DASH

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
18 Wheeler American Pro Trucker	06/02	72%		
ATV: Quad Power Racing 2	03/03		84%	80%
Big Mutha Truckers	11/03			79%
Burnout	05/02	85%		
Burnout 2	06/03		89%	88%
Cars	10/06		71%	75%
Cel Damage	05/02	65%		
Crash Nitro Kart	01/04		81%	76%
Crash Tag Team Racing	12/05		77%	81%
Crazy Taxi	05/02	85%		
Dakar 2	04/03		65%	69%
Driven	05/02	69%		
Drome Racers	11/03		71%	77%
Extreme-G 3	05/02	81%		
F1 2002	09/02	77%		
F1 Career Challenge	08/03		72%	77%
Freekstyle	11/02	85%		
F-Zero GX	12/03		89%	91%
Hot Wheels: Velocity X	01/03	58%		
Jeremy McGrath Supercross World	07/02	40%		
Mario Kart: Double Dash!!	12/03		94%	89%
Micro Machines Explosion	03/03		80%	74%
MX Superfly	11/02	80%		
Need for Speed Carbon	12/06		70%	76%
Need for Speed Underground	12/03		77%	84%
Need for Speed Underground 2	13/04		85%	87%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	12/02	75%		
Need for Speed: Most Wanted	01/06		71%	80%
Pro Rally 2002	11/02	76%		
R: Racing	04/04		69%	72%
Rally Championship	04/03		69%	67%
Sonic Riders	04/06		72%	70%
Speed Challenge	11/02	68%		
Speed Kings	08/03		76%	76%

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

FORTSETZUNG VON RENNSPIELE				
Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Spy Hunter	08/02	69%		
Starsky & Hutch	11/03			70%
Street Racing Syndicate	05/05		74%	70%
SX Superstar	08/03		61%	61%
The Italian Job	02/04		60%	67%
The Simpsons: Hit & Run	12/03		55%	78%
The Simpsons: Road Rage	05/02	70%		
V-Rally 3	07/03		70%	73%
Wave Race: Blue Storm	05/02	87%		
World Racing	03/04		70%	73%
Wreckless	01/03	76%		
XGRA	01/04		80%	83%

ROLLENSPIELE

BILD: N-ZONE

REFERENZ: PAPER MARIO: DIE LEGENDE VOM ÄONENTOR

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Baldur's Gate: Dark Alliance	04/03		84%	84%
Baten Kaitos	05/05			86%
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	13/04		81%	83%
Evolution Worlds	03/03	63%		
Final Fantasy: CC	04/04		84%	88%
Gladius	02/04		83%	78%
Lost Kingdoms	08/02	83%		
Lost Kingdoms 2	06/03		76%	83%
MegaMan X: Command Mission	13/04		81%	83%
Paper Mario: D. Legende vom Äonentor	13/04			90%
Pokémon Colosseum	06/04		88%	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	12/05		88%	89%
PSO: Episode I & II	04/03		90%	82%
Skies of Arcadia Legends	06/03			88%
Summoner 2	04/03			83%
Tales of Symphonia	13/04			89%
X-Men Legends	12/04		82%	80%
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	12/05		84%	83%
Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen	01/05		60%	56%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Animal Crossing	11/04			89%
Die Sims	05/03		62%	85%
Die Sims 2	12/05		82%	83%
Die Sims 2: Haustiere	11/06			83%
Die Sims brechen aus	01/04		86%	86%
Die URBZ: Sims in the City	01/05		79%	80%
Harvest Moon: A Wonderful Life	05/04			78%

SPORT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Ace Golf	12/02	78%		
Beach Spikers	10/02	85%		
Disney Sports Basketball	07/03		58%	55%
Disney Sports Fußball	02/03	62%		
ESPN Int. Winter Sports	05/02	74%		
FIFA 06	10/05		89%	89%
FIFA 07	10/06		89%	89%
FIFA Football 2003	12/02	84%		
FIFA Football 2004	12/03		86%	85%
FIFA Football 2005	12/04		89%	87%
FIFA Fußball-WM 2002	05/02	82%		
FIFA Street	04/05		70%	67%
Fight Night Round 2	05/05		85%	85%
Harry Potter: Quidditch WM	01/04		79%	71%
ISS 2	05/02	72%		
ISS 3	07/03		74%	72%

FORTSETZUNG VON SPORT				
Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Knockout Kings 2003	02/03	82%		
Madden NFL 06	10/05		89%	89%
Madden NFL 2003	12/02	88%		
Madden NFL 2004	10/03		90%	90%
Madden NFL 2005	11/04		91%	91%
Mario Golf: Toadstool Tour	07/04		85%	81%
Mario Power Tennis	03/05		92%	89%
Mario Smash Football	12/05		85%	76%
Mario Superstar Baseball	12/05		80%	77%
NBA 2K3	04/03		86%	85%
NBA Courtside 2002	06/02	82%		
NBA Live 2003	02/03	83%		
NBA Live 2004	12/03			84%
NBA Live 2005	13/04		85%	85%
NBA Live 2006	11/05		87%	86%
NBA Street V3	04/05		85%	85%
NBA Street Vol. 2	07/03		84%	82%
NFL 2K3	04/03		90%	89%
NFL Street	02/04		75%	79%
NFL Street 2	02/05		82%	82%
NHL 06	10/05		88%	88%
NHL 2003	12/02	85%		
NHL 2004	11/03		86%	86%
NHL 2005	11/04		88%	88%
NHL 2K3	05/03		85%	86%
NHL Hitz 2002	05/02	81%		
NHL Hitz 2003	12/02	82%		
Outlaw Golf	08/03		70%	68%
Pro Tennis WTA Tour	11/02	55%		
RedCard	08/02	69%		
Ribbit King	12/04		64%	50%
Rocky	12/02	84%		
Sega Soccer Slam	11/02	82%		
Tiger Woods PGA Tour 2004	11/03		87%	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	11/04		88%	90%
UEFA C. League 2004-2005	04/05		87%	83%
Virtua Striker 3	08/02	67%		
FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006	06/06		85%	84%
FIFA Street 2	04/06		72%	70%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
Battalion Wars	01/06			78%
Doshin the Giant	10/02	80%		
Fire Emblem: Path of Radiance	12/05			90%
Future Tactics	01/05		73%	71%
Goblin Commander	05/04		82%	80%
Phantasy Star Online III	07/04		90%	86%
Pikmin	07/02	88%		
Pikmin 2	11/04		86%	90%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	GS	MP	SP
1080° Avalanche	01/04		72%	78%
Aggressive Inline	09/02	89%		
Big Air Freestyle	11/02	53%		
BMX XXX	02/03	69%		
Dark Summit	06/02	83%		
Dave Mirra Freestyle BMX 2	05/02	78%		
Disney Sports Skateboarding	04/03		40%	45%
Disney's Extreme Skate Adventure	10/03		77%	83%
Evolution Skateboarding	04/03		50%	53%
Evolution Snowboarding	04/03		69%	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	12/02	78%		
Mat Hoffman's Pro BMX 2	12/02	75%		
SSX 3	01/04		79%	89%
SSX On Tour	11/05		83%	90%
SSX Tricky	08/02	84%		
Tony Hawk's American Wasteland	12/05		88%	90%
Tony Hawk's Pro Skater 3	05/02	88%		
Tony Hawk's Pro Skater 4	01/03	92%		
Tony Hawk's Underground	01/04		88%	90%
Tony Hawk's Underground 2	12/04		88%	91%
Whirl Tour	03/03	75%		

Das zocken wir!

Von diesen Titeln können wir derzeit einfach nicht die Finger lassen.

ELITE BEAT AGENTS (DS)

BILD: NINTENDO

Florian Brich

Im Rhythmus zucken und zocken – *Elite Beat Agents* ist ein innovatives Spielgeschehen, von dem mich auch außerirdische Invasoren nicht abhalten.

DONKEY KONG COUNTRY 2 (Wii)

BILD: NINTENDO

Christoph Kraus

Mario Party 8 interessiert mich nicht, *Big Brain Academy* für Wii und *Mehr Gehirn-Jogging* sind noch nicht raus, also ist *DKC 2* meine erste Wahl.

BROTHERS IN ARMS DS

BILD: UBISOFT

Sascha Dowidat

Brothers in Arms DS schlägt ein wie eine Bombe! Mit beklemmender Atmosphäre und schmucker 3D-Optik nimmt mich der Gearbox-Shooter gefangen.

BROTHERS IN ARMS DS

BILD: N-ZONE

Sebastian Stange

Wie auch Sascha kämpfe ich mich am DS durch den Zweiten Weltkrieg. Solch eine fette Action habe ich auf Nintendos Handheld lange nicht erlebt.

Legende: GS = Gesamtwertung bei älteren Spielen | MP = Multiplayer-Wertung | SP = Singleplayer-Wertung

Tagebuch

Aus der Redaktion:

Erste Woche

Gier! Geifer! Grabsch! Kurz nach Heftabgabe erreicht uns die japanische *Resident Evil 4 Wii Edition*, nach der wir uns die Finger lecken. Wir würdigen diesen wundervollen Augenblick mit einer News auf www.n-zone.de. In den nächsten Tagen präsentieren wir euch online erste Spieleindrücke und Exklusiv-Bilder zum Wii-Horror. Während Stefan einige Stunden vor dem Bildschirm klebt, vergleicht Sebastian für euch die Grafik der Wii-Version mit dem Original.

Zweite Woche

Tschüss, Hanns Peter! Nach mehr als einem halben Jahr verlässt uns Hanns Peter und kehrt zurück in seine Heimat. Als kleines Abschiedsgeschenk überreichten ihm seine Kollegen ein signiertes Exemplar von *Anno 1701*. Vielen Dank für die schöne Zeit, Hape! Wir werden dich vermissen. Zum Abschied durfte er noch ein letztes Mal die Gewinne für die Leser eigenhändig rausschicken.

Dritte Woche

An unserem schwierigen Schreibtisch-Rätsel hätte selbst Sherlock Holmes ordentlich zu knabbern gehabt. Wir haben euch auf www.videogameszone.de gefragt, ob ihr die Schreibtische der Redaktion erkennen könnt. Erschwert wurde die Sache dadurch, dass das bei einigen vorherrschende Chaos für das Foto beseitigt wurde. Gratulation an alle, die trotz der Widrigkeiten die Arbeitsplätze den richtigen Redakteuren zuordnen konnten.

Vierte Woche

Am Montag bekamen wir gern gesehenen Besuch von Harald Ebert, PR-Manager von Nintendo of Europe. Dieses Mal durften wir uns auf die deutschen Versionen von *Resident Evil 4 Wii Edition*, *Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging* und vielen weiteren Spielen stürzen. Außerdem machte sich Christoph über *Big Brain Academy* für Wii her. Vor allem die Multiplayer-Modi der Denkspiele begeisterten die Redaktion. Erschreckend waren die Ergebnisse beim Wechselgeld-Minispiel. Auch beim Malen kommen einige Defizite ans Licht: Es ist doch nicht zu viel verlangt, eine Zeitmaschine zu zeichnen!

JUNGFERNFAHRT Die N-ZONE-Crew lässt den Minidampfer aus Zelda: Phantom Hourglass zu Wasser. Backbord voraus, Link! BILD: N-ZONE (VORLAGE: NINTENDO)

FLORIAN BRICH
36, Redakteur

... hat kürzlich seinen Schreibtisch aufgeräumt und damit eine Putzwelle in der gesamten Redaktion ausgelöst.

CD-TIPP:
Bon Jovi:
Lost Highway

CHRISTOPH KRAUS
21, Volontär

... ist regelmäßig im Fürther Uferstadtpark mit iBook auf dem Schoß zu finden. So ein Outdoor-Arbeitsplatz rockt!

BUCH-TIPP:
Steve Martin:
Blanker Unsinn

SEBASTIAN STANGE
25, Volontär

... unternimmt regelmäßige Abstecher ins fränkische Umland und entdeckt allerorten grandiose Gasthöfe und herrliche Brauereien. Das Leben ist schön!

COMIC-TIPP:
Transmetropolitan

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

... checkte beim DTM-Wochenende am Norisring die Strecke ab, um in *DTM Race Driver: Create & Race* nicht im Dutzendteich zu landen.

CD-TIPP:
Shout Out Louds
- Our Ill Wills

ROLAND AUSTINAT
37, US-Korrespondent

... ist gespannt, ob Nintendo im Juli auf der E3 tatsächlich eine Wii-Festplatte vorstellen wird – und auf die neuen Wii-Spiele (Pilot Wings?) sowieso.

CD-TIPP: Herbie Hancock – Maiden Voyage

WARREN HARROD
37, Japan-Korrespondent

... genoss die japanische Musical-Aufführung von *Jesus Christ Superstar* und empfiehlt Manga-Lesern die Lektüre von Gegege Kitarou.

SPIELE-TIPP:
Wii Sports

So testen wir

Spielekauf ist Vertrauenssache – und die N-ZONE ist das Magazin, dem ihr vertrauen könnt. Wir zeigen euch, wie unsere Wertungen zustande kommen.

Die N-ZONE-Redaktions-Garantie

KOMPETENT

Erfahrung aus über 10.000 Spieletests seit 1991 und Fachkompetenz auf allen Konsolen ist garantiert. Wir produzieren als einziger Verlag mit PLAYZONE, N-ZONE und XBOX 360 sowie PC Games und PC ACTION Magazine für alle Spielesysteme.

UNABHÄNGIG

Wir sind von Hard- und Software-Herstellern gänzlich unabhängig.

EHRLICH

Wir kennzeichnen alle Bilder und Videos nach ihrer Herkunft und verkaufen euch nicht geschönte Bildmontagen als tatsächliche Bilder aus dem Spiel. Wir geben nur zu Produkten Vorschau-Einschätzungen ab, die spielbar sind, und bewerten keine Bilder.

TRANSPARENZ Wir geben bei jedem Bild die Herkunft an. BILD: EIDOS

So werten wir

Der Detail-Check

Der Name ist Programm: Bei größeren Spieletests werden hier die zahlreichen Bestandteile eines Spiels im Detail aufgelistet und – falls es sich anbietet – mit anderen Genre-Vertretern verglichen. Die dabei hervorgehobenen Aspekte des Spiels werden abhängig von den Features sowie Stärken und Schwächen des getesteten Titels jeweils mit null bis fünf Sternen bewertet.

Der Meinungskasten

Sachliche Infos sind eine Sache, aber wie wirkt das Spiel insgesamt auf den Spieler? Hier kommt die subjektive Meinung des Testers zum Ausdruck. Die Erfahrung mit vergleichbaren Spielen und die individuelle Erwartungshaltung können hier eine wichtige Rolle spielen.

Der Info-Block

Wer hat das Spiel entwickelt? Wann erscheint es? Wie viel soll es kosten? Wie viele Leute können mitspielen? In unserem abschließenden Info-Block findet ihr alle wichtigen Infos in kompakter Form.

Stärken und Schwächen

Hier findet ihr auf einen Blick die größten Stärken und/oder Schwächen des besprochenen Titels.

Wertung/Fazit

Neben getrennten Wertungen für Grafik, Sound und Steuerung findet ihr hier die finalen Wertungen für den Einzel- und (falls vorhanden) Mehrspielermodus des Spiels sowie ein abschließendes Kurzfazit. Die Gesamtwertung ist keine simple Durchschnittswertung und wird auch nicht nach einem starren System ermittelt.

Das Wertungssystem

Rot: 0-49%
Spiele im unteren Wertungsbereich solltet ihr in der Regel meiden, große Schwächen lassen hier kaum Spielspaß aufkommen.

Gelb: 50-74%
Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Fans des Genres aber durchaus einen Blick wert.

Grün: 75-100%
Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für viel Spielspaß. Wer die Klassiker schon auswendig kennt, kann ruhig zugreifen!

Die Icons

Diese Auszeichnung erhält das beste Spiel des Monats.

Award für Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung ab 85 %

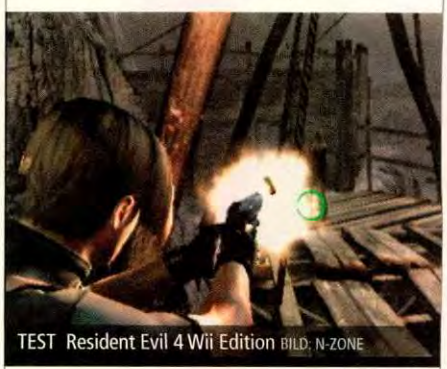
Spiele mit einer Multiplayer-Wertung ab 85 %

Diese Titel wurden von der USK erst „Ab 18" freigegeben.

Zu diesem Spiel findet ihr auf der DVD* einen Videobeitrag!

* Die N-ZONE-DVD ist nur im Plus-Abo enthalten (Infos siehe Seite 6)!

Testinhalt



TEST Resident Evil 4 Wii Edition BILD: N-ZONE

Wii

50 Resident Evil 4 Wii Edition
54 Shrek 3
56 G1 Jockey

Nintendo DS

58 Pokémon Diamant-/Perl-Edition
60 Die Siedler
62 Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-...
64 Brothers in Arms DS
65 Elite Beat Agents
66 Metroid Prime Pinball
67 Sim City DS
68 Puzzle League DS
68 Kirby Mouse Attack
68 Meteos Disney Magic
69 UNO 52
69 Puzzle League DS
69 SpongeBob und seine Freunde: ...
69 MegaMan ZX
70 Pirates of the Caribbean: Am ...
70 Pet Alien
70 Mahjong
70 Sega presents Touch Darts

Fakten

- Leon Kennedy muss die entführte Tochter des US-Präsidenten in Europa aufspüren.
- Enthält 5 Zusatzkapitel mit Ada Wong
- „Echter" 16:9-Modus
- Dolby-Pro-Logic-II-Unterstützung
- Portierung der GameCube-Version

UMARMUNG Die Begrüßung wirkt nur auf den ersten Blick freundlich. BILD: N-ZONE

92% N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

VIDEO AUF DVD

18+ ALTERSFREIGABE

Resident Evil 4 Wii Edition

Was ist gruseliger als eine Mathearbeit? Richtig, Resident Evil!

WERWOLF Das helle Licht des Blitzes lässt die Wölfe noch mal so schaurig erscheinen. BILD: N-ZONE

GLÄNZEND Das Mündungsfeuer eurer Waffe überzeugt durch hübsche Lichteffekte. BILD: N-ZONE

SPORTLICH Die Schütteleinlagen sind anstrengend, retten euch aber vor dem Ableben. BILD: N-ZONE

» Der Titel genießt zu Recht den Ruf des besten Teils der Serie. «

AUTOR: STEFAN HEIMERL

Ein kleines, scheinbar friedliches Dorf irgendwo in der spanischen Provinz. Schön ist es hier nicht, alles wirkt trist und grau. Leon S. Kennedy hätte darauf verzichten können, diese Gegend kennen zu lernen, doch sein Auftrag hat ihn hierher geführt.

Sechs Jahre sind seit dem Untergang des Pharmaziekonzerns Umbrella vergangen. Leon, der die damalige Zombieplage in Raccoon City – durch Umbrella ausgelöst – miterlebte, arbeitet inzwischen für die US-Regierung. Ihm wurde aufgetragen, die entführte Tochter des Präsidenten der Vereinigten Staaten zu finden. Nur deswegen ist er hier. Schon auf dem Weg zum Dorf wurde der ehemalige Polizist von einigen Dorfbewohnern angegriffen. Er scheint nicht willkommen zu sein.

Inzwischen beobachtet Leon das Dorf der Einheimischen mit dem Fernglas. Sie wirken normal und gehen ihrer Arbeit nach und dennoch stimmt etwas nicht. Plötzlich schreit einer der Provinzler – Leon ist entdeckt! Von allen Seiten strömen Sie auf ihn zu, bewaffnet mit Heugabeln, Sicheln und Messern. Es bleibt keine Zeit mehr zum Nachdenken, er zieht seine 9mm und drückt ab ...

ALLER GUTEN DINGE SIND 4

Diejenigen unter euch, denen dieses Szenario bekannt vorkommt, haben sicher schon einmal *Resident Evil 4* erlebt. Es genießt zu Recht den Ruf des besten *Resident Evil* aller Zeiten. Vielleicht ist auch deswegen gerade bei diesem Spiel der Portierungsdrang bei Capcom so hoch. Die aktuelle Wii-Version eingerechnet gibt es das Spiel immerhin auf 4 unterschiedlichen Plattformen. Auf dem Papier scheint die Wii-Version die Nase vorn zu haben: Die Technik der deutschen GameCube-Variante inklusive der PS2-Bonusinhalte spricht für sich.

Doch was hat die Wii Edition wirklich auf dem Kasten?

ACTION NEU DEFINIERT

Immer noch weiß das Gameplay von *Resident Evil 4* zu fesseln.

Allein der erste Abschnitt im Dorf, wenn euch die Bewohner einkesseln und der Fiesling mit der Kettensäge an die Tür klopft, lässt euch das Herz in die Hose rutschen.

Dies ist jedoch nur ein Appetit-Anreger: Nach dem ersten aufregendem Bossfight zieht der Schwierigkeitsgrad nochmals an. Das Serum, das die Organismen verändert, bricht dann in Form eines riesigen Tentakels aus euren Gegnern

STEFAN HEIMERL
Lässt die Waffen sprechen.

Bisher gruselte man sich auf der Wii ja höchstens wegen schlechter Grafik. *Resident Evil 4* macht dem in doppelter Hinsicht ein Ende. Zum einen ist das Spiel der perfekte Mix aus schweißtreibendem Horror und brachialer Action. Zum anderen zaubert die saubere Portierung der Gamecube-Version hübsche Texturen, flüssige Animationen und perfekte Lichteffekte auf euren Fernseher. Die filmreifen Zwischensequenzen kommen dank echtem 16:9-Modus noch besser rüber. Ob sich 35 Euro für die neuen Boni und die Wii-Steuerung lohnen, wenn das Original schon im Regal steht, muss jeder selbst wissen. Allen anderen kann ich die Anschaffung des bisher besten Resident Evils nur empfehlen. Schade ist aber, dass Deutsche Zocker wieder mal auf Mercenaries und Adas Assignment verzichten müssen.

4 x 4: Die Resident-Evil-4-Umsetzungen

Welche Fassung beinhaltet die Boni? Wann erschien eigentlich die Gamecube-Variante? Wir geben euch einen detaillierten Überblick zu allen Versionen.

Das Original

Die als exklusiv angekündigte GameCube-Version von *Resident Evil 4* erschien Ende 2004 in Japan. Das Spiel revolutionierte die *Resident Evil*-Serie. Nicht nur, dass es erstmals keine Zombies mehr gab, das Spiel war auch wesentlich actionreicher, steuerte sich besser und war zudem eines der grafischen Highlights auf dem Würfel. In der deutschen Version fehlen die Minispiele Adas Assignment und Mercenaries.

Die Umfangreiche

Noch kurz vor der Erstveröffentlichung auf dem GameCube kündigte Capcom eine PS2-Version an. Ein Jahr später war es dann so weit. Da das Spiel technisch schwächer ausfiel als das Vorbild (weniger Partikel- und Lichteffekte, niedriger aufgelöste Texturen, weniger Polygone), bot man als Anreiz die Bonus-Kampagne „Separate Ways". Hier steuerte der Spieler Ada Wong durch fünf zusätzliche Kapitel. PS2-Zocker freuten sich ebenfalls über neue Bonuswaffen und alternative Kostüme für Leon und Ashley.

Die Verspätete

Nach etlichen Verschiebungen erschien im März 2007 eine PC-Umsetzung. Inhaltlich mit der PS2-Variante identisch, sieht die PC-Umsetzung grafisch am schwächsten aus. Erst ein Patch verschaffte Besserung. Auch die Steuerung mit der Tastatur wurde nicht gut angepasst, ohne Gamepad geht nichts. Diese schwächste *Resident Evil 4*-Fassung wurde allerdings nicht von Capcom, sondern von Ubisoft umgesetzt.

Die „Best of"

Die Wii Edition kombiniert die technische Attraktivität des Originals mit den Boni der PS2-Version. Das Zielen mit der Wii-Fernbedienung ist zudem präziser als mit einem Analog-Stick. Unschlagbares Argument für die Wii Edition: Der Preis liegt bei gerade mal knapp über 30 €. *Resident Evil*-Fans bekommen zudem einen Trailer zu *RE: Umbrella Chronicles*. In der deutschen PAL-Fassung fehlen die Bonus-Spiele Adas Assignment sowie Mercenaries.

STÖREND Die coole Laserzielvorrichtung wurde leider durch ein buntes Fadenkreuz ersetzt. BILD: N-ZONE

SEBASTIAN STANGE
Hatte sein erstes Mal.

Eigentlich mag ich die *Resident Evil*-Spiele nicht. Wirklich! Ich habe sie damals kurz angezockt, fand sie schlecht steuerbar, nicht wirklich anprechend und ließ es bleiben. Daher ignorierte ich *Resident Evil 4* auch auf Cube und PS2. Daher ist die Wii-Edition auch mein „erstes Mal" mit dem Spiel gewesen. Ich muss gestehen: ich bin schwer begeistert! Kein Spieler sollte sich dieses fette Horrorabenteuer entgehen lassen! Wenn ihr aber schon die Cube-Version besitzt, solltet ihr dennoch zweimal überlegen, es erneut zu kaufen. Abgesehen von der Steuerung und den Zusatzinhalten gleichen sich beide Spiele nämlich wie ein Klon dem anderen. Ich habe meine Version jedenfalls schon vorbestellt und freue mich auf die kommenden durchzockten Nächte.

» Das Dorf ist nur ein Appetit-Anreger. «

heraus. Plötzlich sind die vermeintlichen Standard-Gegner wieder hartnäckig und nicht mit zwei bis drei Schüssen aus der herkömmlichen Handfeuerwaffe zu besiegen. Dieser Spannungsbogen zieht sich nahtlos durch den eigenwilligen Mix aus Survival-Horror und Action-Adventure. Jedes Mal wenn ihr denkt, es könne nicht mehr schlimmer, nicht mehr härter werden, belehrt euch das Spiel eines Besseren. Doch anders als in den früheren *Resident Evil*-Spielen ist euer Munitionsvorrat beruhigend groß. Mit Schrotflinte, Scharfschützengewehr oder Uzi ballert ihr euch den Weg frei. Munitionssparende Möglichkeiten bietet euch das Spiel dennoch. Schießt ihr den Feinden zum Beispiel ins Knie, sodass sie einen Moment lang handlungsunfähig sind, braucht ihr euch nur vor sie zu stellen und – sofern die A-Taste eingeblendet wird – mit der Aktionstaste einen Rundum-Kick auslösen. Clever ist es auch, Monstern, die auf Brücken oder nah an Klippen stehen, so in die Beine zu schießen, dass sie hinunterfallen. Im Laufe des Spiels trefft ihr auf einige unfreundliche Gesellen, die euch mit Fackeln oder gar Dynamit angreifen. Schießt ihnen ihr Spielzeug aus den Händen und sie stecken sich selbst in Brand oder das Feuerwerk explodiert in ihren Fingern.

Die in InGame-Grafik gehaltenen Zwischensequenzen geben euch ebenfalls selten eine Chance zum Verschnaufen. Im Stile von Quick Time Events müsst ihr sofort die richtige Tastenkombination parat haben, wenn Leon in einer Szene beispielsweise einer Messer-Attacke ausweichen muss. Um die Sache nochmals zu verschärfen, werden die Tastenkombinationen zufällig generiert. Das Prunkstück des Spiels aber sind die Bossfights. Auch hier gilt: Wer die ersten zwei Bosskämpfe gesehen hat, bekommt nur eine vage Vorstellung von dem, was ihn noch erwartet.

SCHÜTTELT EURE HÄSCHER AB!

Der grundlegendste Unterschied in der Wii Edition ist natürlich die Bedienung. Zu Beginn steuert ihr Leon noch etwas konfus durch den Wald. Mit dem Analogstick des Nunchuks bewegt ihr den Hauptdarsteller des Spiels, während ihr das Fadenkreuz der Waffe mit der Fernbedienung kontrolliert. Wollt ihr schießen, haltet ihr B gedrückt und feuert mit A die Waffe ab. Da Leon zum Schießen immer stehen bleibt, dient der Analogstick im Feuermodus zum Umschauen. Recht schnell geht die Steuerung in Fleisch und Blut über und auch Veteranen der GameCube-Version gewöhnen sich leicht an die veränderte Kontrolle. Schüttelt ihr die Wii-FB, zückt Leon sein

ÜBERLEBEN Einmal von den Gegnern gepackt, müsst ihr schnell handeln. BILD: N-ZONE

NERVENSÄGE Der Mann mit der Säge kostet euch manchmal mehr als nur die Nerven. BILD: N-ZONE

Messer. Seid ihr im Schussmodus, dient die FB-Bewegung aber zum Nachladen, was sehr gut funktioniert. Das Messer könnt ihr auch zücken, wenn ihr den C-Knopf auf dem Nunchuk gedrückt haltet und A bedient. Egal welche Variante ihr nehmt, beides ist ähnlich präzise. Seid ihr zusammen mit Ashley unterwegs, gebt ihr der Präsidentochter mit der Plustaste Befehle. An einigen Stellen des Spiels hüpft sie auf Befehl in eine Kiste und ist vor der Gegnerflut sicher. Das erspart euch einige Nerven, denn wenn Ashley dabei ist, muss sie immer beschützt werden.

PFLICHTKAUF?

Letzen Endes können wir *Resident Evil 4 Wii Edition* allen erwachsenen Zockern, die weder die GameCube- noch die PS2-Version gespielt haben, wärmstens empfehlen. Ließen viele Spiele im letzten halben Jahr Zweifel an der technischen Fähigkeit der Wii-Konsole aufkommen, werden Grafik-Fetischisten endlich zufrieden gestellt. Die Anpassung an die Wii-Steuerung ist gelungen. Die Bewegungsspielereien sind sehr gut in den Spielablauf integriert und keinesfalls unpassend. Das Zielen mit der Wii-FB ist präziser als mit einem Analogstick. Vor allem aber der Budget-Preis lässt die Entscheidung für *Resi 4*-Neulinge leichter werden. Wer den vierten Teil der Horror-Reihe jedoch schon in und auswendig kennt, sollte sich überlegen, ob die Boni und die Wii-Steuerung € 35 wert sind. ■

WUCHTBRUMMER Beim Kampf gegen den riesigen Troll ist die Schrotflinte sehr hilfreich. BILD: N-ZONE

≫ Prunkstück des Spiels sind die Bossfights. ≪

Detail-Check

Unser Vergleich verrät euch, welche Version die Nase vorn hat und ob sich die Anschaffung für *RE4*-Experten lohnt.

BILD: N-ZONE

BILD: N-ZONE

GAMECUBE

TECHNIK ★★★★½

Sound: Neben der perfekten Sprachausgabe unterstreichen gute Soundeffekte und passende Musik die Atmosphäre.

Grafik: Wunderschöne Lichteffekte, hochauflösende Texturen und superbe Animationen. *Resident Evil 4* gehört zur Grafik-Elite auf dem GameCube.

UMFANG ★★★★☆

Singleplayer: Auf ganzen 2 Mini-DVDs ausgeliefert, unterhält euch das Spiel je nach Spielweise für 15 bis 20 Stunden. Hoher Wiederspielwert.

Bonus: –

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Per Analog-Sticks wird gezielt, der A-Knopf ist die wichtigste Aktionstaste. Mit dem GameCube-Pad hat man das Geschehen jederzeit unter Kontrolle.

Inszenierung: Pure Action, hohe Gegner-K.I., geniale Bossfights und ein Waffenhändler, der eure Wummen aufbohrt, heben den 4. Teil auf den *Resi*-Thron.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Wii

TECHNIK ★★★★★

Sound: Auch beim Sound liegen die Versionen gleich auf, den satten Dolby Pro-Logic II-Sound genießt ihr auch mit der Wii.

Grafik: Grafisch auf GameCube-Niveau, dafür kommt die Wii-Variante dank echtem 16:9-Modus in besserer Auflösung daher.

UMFANG ★★★★★

Singleplayer: Das Hauptspiel ist identisch mit der Vorlage. Dank des Formats genügt 1 DVD, sodass das Datenträger-Wechseln im Spiel entfällt.

Bonus: In der Rolle von Ada Wong spielt ihr euch durch 5 zusätzliche Kapitel. Außerdem gibt es alternative Kostüme für Ashley und Leon.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Die Quick Time Events sind durch das Schütteln etwas anstrengender, das Zielen mit der Fernbedienung aber präziser. Besonders praktisch ist das Nachladen.

Inszenierung: Die Präsentation und das Gameplay sind identisch. Die Zusatzmissionen mit der Spionin Ada Wong geben euch einen etwas tieferen Einblick in die Story.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Für *Resident Evil 4*-Neulinge ist die Wii Edition die beste Version auf dem Markt. Kenner des Originals, die auf die dezenten Neuerungen verzichten können, sparen das Geld für *Umbrella Chronicles* oder Teil 5.

FLORIAN BRICH
Schafft Luft in der Gruft.

Für erwachsene Wii-Besitzer, die sich für Horror begeistern können, ist *Resident Evil 4 Wii Edition* der bisher beste interaktive Höllentrip der Videospielgeschichte. Das auf Nunchuk und Wii-FB gut abgestimmte Steuerungskonzept garantiert ein grandioses Spielgefühl. Das gilt ganz besonders für die Messerkämpfe, das Losreißen aus Klammergriffen und den gezielten Waffeneinsatz. Obwohl ich schon die deutsche GC-Fassung durchlebt habe, stolpere ich gerne noch einmal ins Abenteuer – Capcom, Nintendo und dem fairen Preis sei Dank!
Denjenigen, die die Gamecube-Version nicht kennen, sei gesagt: zuschlagen und Videospiel-Geschichte nachholen.

RESIDENT EVIL 4 WII-EDITION

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Capcom
USK-Freigabe:	Keine Jugendfreigabe
Preis:	ca. € 35,-
Termin:	29.06.2007
Spieler:	1
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Resident Evil 4 (GC)

- ↗ Technisch durchweg hohes Niveau
- ↗ Hoher Wiederspielwert
- ↗ Gelungene Wii-Steuerung
- ↙ „Nur" ein GameCube-Port

WERTUNG STEUERUNG 89% GRAFIK 89% SOUND 85%

MULTIPLAYER —%

SINGLEPLAYER 92%

Auch nach zwei Jahren hat *Resident Evil 4* von seinem Glanz und seiner Faszination kaum etwas eingebüßt.

KUSCHELIG Die Finishing-Moves sind teilweise recht kurios. BILD: N-ZONE

IH AAAH Esel beherrscht manch wirkungsvolle Attacke. BILD: N-ZONE

VOLLE PACKUNG Ihr tut selten etwas anderes als Bösewichte zu plätten. BILD: N-ZONE

Fakten

- Keine Originalsprecher
- Demo von Bee Movie Game enthalten
- Hauptabenteuer nur Singleplayer
- Sechs spielbare Charaktere
- 480p, 50Hz, 60Hz, DPL II, 16:9

Shrek der Dritte

Zwei Fäuste für ein Königreich

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Oger Shrek hat ein Problem: Er soll den Thron erben, dabei will er doch nur seine Ruhe. Die Lösung ist Cousin Arthus, den der grüne Miesepeter aber erst einmal finden muss. Schon seid ihr mittendrin in *Shrek der Dritte*. Zwar gibt es keine Ausschnitte aus dem Film, dafür leiten nette Kasperletheater-Szenen jeden Level ein. Spielerisch müsst ihr vor allem Keile austeilen und allerlei Bösewichte und Unholde auf eurer Suche nach Arthus plätten. Ihr greift mit einem sanften Schwung der Wii-Fernbedienung an und schlagt durch Schütteln des Nunchuks besonders hart zu. Spezialangriffe, Finishing-Moves und Blocks werden mittels Tastendruck gesteuert. Im Vergleich zu *Pirates oft he Caribbean* ist diese Steuerung nicht mit sehr viel Anstrengung verbunden, lässt aber ein wenig die Spieltiefe vermissen.

WENIG ZU TUN

In den grafisch sehr sauber gestalteten Levels gibt es nicht sehr viel mehr zu tun als die Gegnerhorden zu bewältigen und Münzen zu sammeln. Außerdem zerschlagt ihr allerlei Gegenstände, um an Feenstaub zu kommen. Der ermöglicht furiose Spezialangriffe. So recht begeistern kann die dröge Klopperei aber nicht, zu wenig Abwechslung wird geboten. Die kleinen Hüpf-Abschnitte oder die optionalen Such-und-Sammel-Missionen helfen leider auch nicht. Schade ist zudem, dass der Humor des Spiels nicht immer zündet. Dabei haben die Entwickler viele nette Ideen und Anspielungen im Spiel versteckt. Die deutschen Sprecher sind übrigens nicht die aus dem Film, klingen aber trotzdem toll.

SPASS ZU ZWEIT

Nach etwa zehn Spielstunden ist das Hauptspiel geschafft. Höhere Schwierigkeitsgrade und die Nebenmissionen bieten nur mäßigen Anreiz zum erneuten Zocken. Vielleicht kann ja der Mehrspielermodus reizen? Dort gibt es etwa ein Belagerungs-Spiel, bei dem ihr mittels Katapult und Riesen-Armbrust Türme wegballert. Das unterhält aber nicht wirklich lang. Weitaus besser gefielen uns die Minispiele. Da dürft ihr etwa einen Hindernisparcours auf Zeit bestreiten, Frösche fangen oder Piratenboote versenken. Alles in allem ist *Shrek der Dritte* ein handwerklich sehr guter, jedoch spielerisch recht eintöniger Titel, der wieder einmal das Klischee der eher mittelmäßigen Filmversoftungen bestätigt. Da hilft auch die schönste Märchenwelt recht wenig. ■

SEBASTIAN STANGE
geht lieber ins Kino.

Wenn in der Redaktion ein Spiel zu einem Kinofilm eintrifft, gehe ich gern in Deckung. Diesmal musste ich ran und hatte durchaus meinen Spaß. Besonders technisch gefiel mir *Shrek der Dritte*, doch warum müssen alle Filmspiele prinzipiell gleich sein? Wie wäre es mit einem Shrek-Adventure? Wieso hüpfe ich bei jedem Spiel zu einem Animationsfilm umher, sammle bunte Gegenstände und dresche auf die immer gleichen Gegner ein? Da gehe ich lieber ins Kino, habe eine gute Zeit und verzichte dankend auf das Spiel zum Film.

SHREK DER DRITTE

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Amaze Entertainment
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	13. Juni 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.shrekderdritte-dasspiel.de
Alternativen:	Pirates of the Caribbean

- Saubere Grafik
- Gute deutsche Synchro
- Eintöniger Spielablauf
- Geringer Wiederspielwert

WERTUNG STEUERUNG 77% GRAFIK 87% SOUND 78%

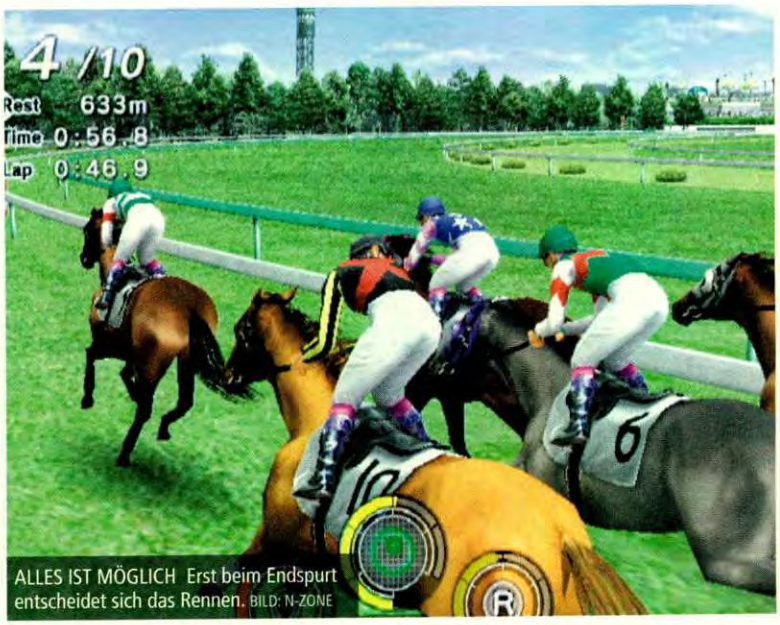
MULTIPLAYER **68%** SINGLEPLAYER **72%**

Der Titel kommt technisch blitzsauber daher, enttäuscht aber mit extrem eintönigem Gameplay.

ALTBACKEN Eure Gesprächspartner werden nur als stummes Standbild eingeblendet. BILD: N-ZONE

NERVEN BEHALTEN Beim Start müsst ihr blitzschnell reagieren. BILD: N-ZONE

» Die Grafik sticht lediglich mit ihrer extremen Schlichtheit ins Auge. «



ALLES IST MÖGLICH Erst beim Endspurt entscheidet sich das Rennen. BILD: N-ZONE

Fakten

- Drei Schwierigkeitsstufen
- Steuerung per Gesten oder Knopfdruck
- Pferdezucht möglich
- Komplett in Englisch
- Basiert auf dem PS2-Titel G1 Jockey 4 2006

G1 Jockey Wii

Bei diesem Rennspiel schwingt ihr die Peitsche!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Das Glück dieser Erde liegt ab jetzt in euren Händen, denn mit *G1 Jockey Wii* schwingt ihr euch auf den Pferderücken und dirigiert euren Gaul mittels Wii-Fernbedienung und Nunchuk. Die zentrale Rolle nimmt dabei der umfangreiche Karrieremodus ein, in dem ihr vom blutigen Anfänger zum Spitzenjockey aufsteigt. Das findet vor allem über recht altbackene Menüs statt, die von gewöhnungsbedürftiger Fahrstuhlmusik begleitet werden. Anstelle von Cutscenes gibt es Standbilder mit englischem Text – in Sachen Präsentation hinkt der Titel seiner Zeit um ein Jahrzehnt hinterher. Auch die Grafik sticht lediglich mit ihrer extremen Schlichtheit ins Auge.

DAS NUNCHUK ALS ZÜGEL

Die eigentlichen Rennen sind kein Kinderspiel. Die Energie des Pferdes darf nicht überstrapaziert werden, motiviert muss es ebenfalls sein und ab und zu solltet ihr das Gewicht auf eine andere Seite verlagern, damit euer Reittier gleichmäßig belastet wird. Es dauert einige Zeit, dieses komplexe Gameplay zu begreifen – das Tutorial ist leider etwas zu oberflächlich.

Die Steuerung per Wii-Fernbedienung hingegen ist hervorragend gelungen. Mit sanften Schwüngen des Nunchuks treibt ihr euer Pferd an, schwingt die Wii-Fernbedienung, zückt die Peitsche oder gebt eurem tierischen Freund einen Klaps auf den Rücken. Die Gesten werden sehr gut erkannt und es macht wirklich Spaß, ein Rennen nahezu ausschließlich mit Handbewegungen zu bestreiten.

KEIN SPASS FÜR ZWISCHENDURCH

Dennoch ist *G1 Jockey Wii* alles andere als ein leichtes Spiel. Ihr werdet nur dann wirklich glücklich mit dem Titel werden, wenn ihr genug Zeit und Engagement investiert. Ihr müsst nicht nur die Steuerung meistern, sondern auch viele Entscheidungen zwischen den Rennen treffen und das komplexe Spielsystem begreifen. Dann könnt ihr euch in den Transfer- und Renntabellen verlieren, eure Pferde nach und nach zu Stars aufbauen und ein Rennen nach dem anderen gewinnen. Der Zweispielermodus ist ganz nett, benötigt aber zwei erfahrene Spieler, damit die Duelle reizvoll sind. Damit bleibt das Spiel ein Nischentitel für pferdebegeisterte Wii-Besitzer – die aber haben ihren Spaß. ■

SEBASTIAN STANGE
reitet wie der Wind.

Da ich dieses Spiel noch von der PlayStation 2 kenne, grauste es mir vor dem Test der Wii-Version. Grund war die schrecklich komplexe Steuerung des Titels. Ich wurde aber angenehm überrascht: Mittels der Gestensteuerung hatte ich mein virtuelles Pferd deutlich besser im Griff als mit zwei Analogsticks. Zu schade, dass mich die öden Menüwüsten und die triste Grafik immer noch gehörig abschrecken. Ich brauche aber auch kein Pferderennspiel. Wer den Wunsch danach verspürt, könnte mit dem Titel glücklich werden, muss aber über manch unschöne Schwäche hinwegsehen.

G1 JOCKEY WII

Genre:	Simulation
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Koei
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	29. Juni 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.thq.de
Alternativen:	–

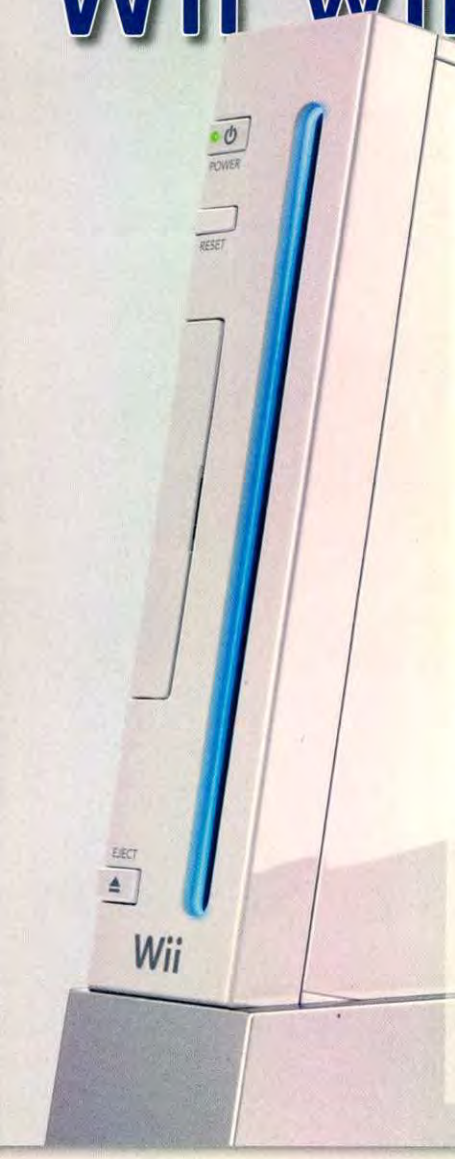
- Gelungene Steuerung
- Große Spieltiefe
- Grafisch schwach
- Schwer zu erlernen

WERTUNG STEUERUNG 76% GRAFIK 47% SOUND 51%

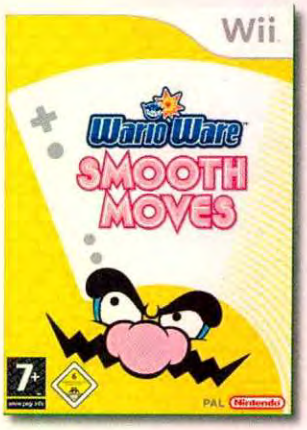
MULTIPLAYER 66% SINGLEPLAYER 69%

Die gute Steuerung ändert nichts daran, dass der grafisch schwache Titel nur in einer Nische galoppiert.

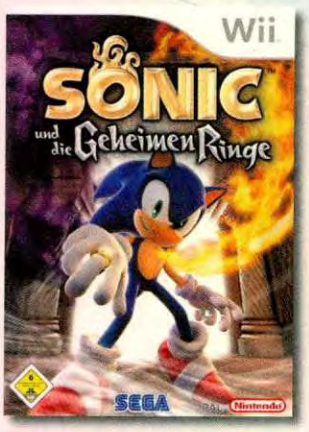
Wii will entertain you!



Jetzt neuen N-ZONE-Abonnenten werben und ein Top-Game als Dankeschön kassieren!



Wario Ware: Smooth Moves (Wii)
Jetzt geht die Party richtig los! Nintendos Ober-Anarcho Wario bringt mit *Wario Ware: Smooth Moves* seine erste Minispiele-Sammlung für die Wii. Und das heißt: Spielspaß im Fünfsekundentakt für alle – verrückter als je zuvor. Da werden selbst die größten Videospiel-Muffel zu hartgesottenen Wii-Gamern!
Prämien-Nr.: 003155



Sonic und die geheimen Ringe (Wii)
Sonic ist zu alter Stärke zurückgekehrt: Schnell, intuitiv spielbar und wunderbar anzusehen - für seine Wii-Premiere besinnt sich Sonic auf seine Wurzeln und spurtet in alter Stärke über den Bildschirm. Die hohe Spielgeschwindigkeit lässt sich dank des innovativen Controllers dabei perfekt steuern!
Prämien-Nr.: 003189

Excite Truck (Wii)
Röhrende Motoren, glühende Reifen, wirbelnde Staubwolken auf abgefahrenen Pisten – *Excite Truck*, das erste Rennspiel für Nintendos neue Heimkonsole Wii, verspricht Adrenalin pur. Realistisch ausgesehen haben schon viele Rennspiele, ein realistisches Fahrgefühl vermittelt aber erst *Excite Truck*. Der Titel steuert direkt ins Herz jedes Rennspiel-Fans.
Prämien-Nr.: 003175

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von

N-ZONE

JA, ich möchte das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD!
(€ 51,60/12 Ausg.; Ausland: € 63,60/12 Ausg.; Österreich: € 56,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | **Prämien-Nr.**

Lieferung nur, solange Vorrat reicht

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

PN PR 41

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Pokémon Diamant- und Perl-Edition

Mit dem Pokétch auf nach Sinnoh! Wir liefern alle Infos zur deutschen Version.

Fakten

- Start-Pokémon in Deutschland: Chelast, Panflam, Plinfa
- Neue Pokébälle, u. a. Flottball, Jubelball, Finsterball
- Euer Lehrer ist diesmal Prof. Eibe.
- Gekämpft wird gegen das Team Galaktik.
- Besitzt ihr Pokémon Ranger, könnt ihr Manaphy empfangen.

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Aufbruchstimmung! Die Pokémon-Regionen Kanto, Johto und Hoenn aus den vorherigen Editionen liegen hinter uns – jetzt schnüren wir das Säckel und marschieren los nach Sinnoh. In der deutschen Version dürft ihr euch sogleich im Labor von Prof. Eibe für eines von drei Start-Pokémon entscheiden: Das „Winziglaub"-Wesen Chelast, das pinguinähnliche Plinfa und das schimpansenartige Pokémon Panflam stehen zur Wahl. Welches darf's sein?

ASH HEISST JETZT LUCIUS

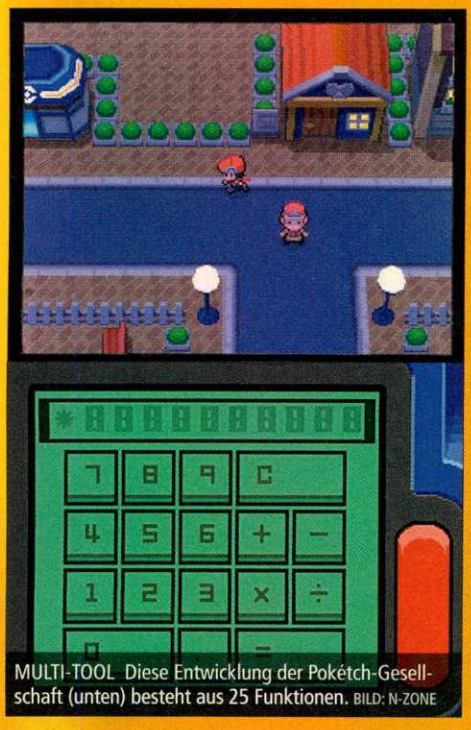
Doch der Besuch in Professor Eibes Labor ist wie gewohnt erst der Anfang für Lucia und Lucius, die Helden der vierten Pokémon-Generation. 493 Monster (darunter 107 neue) warten darauf, in eurem Pokédex verewigt zu werden. Das Vorzeige-Nachschlagewerk ist allerdings nicht das einzige Gadget, das euch in der *Diamant-* und *Perl-Edition* zur Verfügung steht: Die Pokétch-Gesellschaft überlässt euch darüber hinaus ihre neueste Errungenschaft, die Multifunktionsuhr „Pokétch", die ihr schon recht früh erhaltet. Damit könnt ihr nicht nur die echte Zeit ablesen, sondern auch den Status eurer Pokémon überprüfen, eure Schritte zählen, die Zeit stoppen, eine Eieruhr aktivieren und – ganz besonders interessant – prüfen, ob sich weitere Pokémon-Spieler in eurer Nähe befinden, mit denen ihr Monster tauschen könnt.

ACTION IN DER ARENA

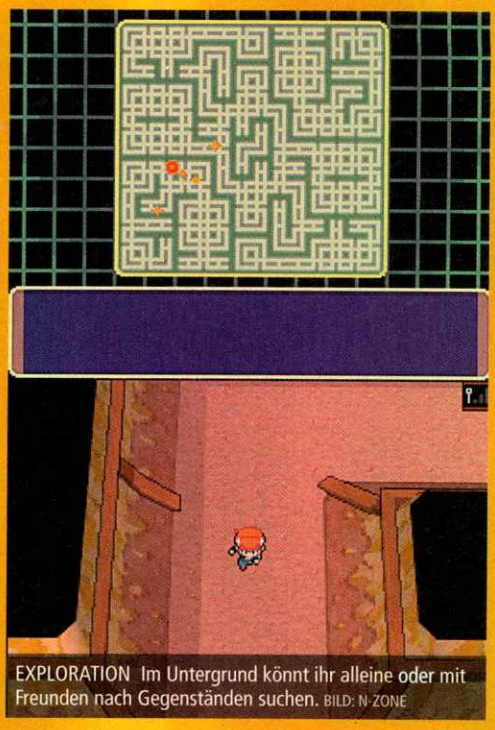
Abgesehen von solchen Mini-Neuerungen hat sich am Spielablauf kaum etwas geändert: Ihr beginnt euer Abenteuer in Zweiblattdorf und marschiert im Spielverlauf nach Jubelstadt, Erzelingen und zur Vollmond-Insel weiter, bis ihr die Pokémon-Liga erreicht und auf der Siegesstraße euren Triumph zelebriert. In den obligatorischen Arenaduellen gegen die Leiter Veit, Silvana oder Wellenbrecher Marinus erlangt ihr nacheinander Kohle-, Wald- und Bergorden sowie fünf weitere Abzeichen, über die wir noch nichts verraten möchten. Klar, dass in den Kämpfen ein hohes Maß an strategischem Geschick erforderlich ist: Nur wer Spezialkräfte wie Gegenstoß, Kraftrausch oder Steinpolitur perfekt beherrscht, hat

KRAFTWERK Der Strom wird in Sinnoh umweltschonend durch diese Windräder gewonnen. BILD: N-ZONE

ALTER BEKANNTER Dieses Steinmonster gibt es schon seit der ersten Poké-Generation. BILD: N-ZONE



MULTI-TOOL Diese Entwicklung der Pokétch-Gesellschaft (unten) besteht aus 25 Funktionen. BILD: N-ZONE



EXPLORATION Im Untergrund könnt ihr alleine oder mit Freunden nach Gegenständen suchen. BILD: N-ZONE

CHRISTOPH KRAUS
hat eine Heimat gefunden: Sinnoh.

Die *Rote* und die *Blaue Edition* habe ich regelrecht verschlungen, die *Goldene* und die *Silberne* nach der Hälfte aufgegeben und *Rubin* und *Saphir* nur kurz angespielt. Hat mich das Pokémon-Fieber wieder ergriffen? Was für eine Frage … hätte ich sonst so lange durchgehalten? Ein Haken bleibt jedoch: Meine US-Version ist nicht mehr auffindbar – dann muss ich am 27. Juli eben nochmal ran. Ich empfehle übrigens Chelast als Start-Pokémon, das weckt Erinnerungen an die Ära, als ich noch mit Bisasam durch Kanto stapfte.

POKÉMON DIAMANT- UND PERL-EDITION

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Game Freak
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	Ohne Beschränkung
Spieler:	1-8
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Spectrobes

- Sehr gute Eindeutschung
- Motivierend: Es gibt 493 Pokémon!
- Erstmals mit Online-Modus
- Wenige 3D-Spielereien

WERTUNG STEUERUNG 79% GRAFIK 70% SOUND 75%

MULTIPLAYER **91%** SINGLEPLAYER **89%**

Auf dem DS begeistern 107 neue Pokémon, die Wi-Fi-Unterstützung und eine XXL-Spielwelt.

eine Chance auf den Sieg – 113 solcher Kräfte sind im Spiel enthalten und richtig imposant in Szene gesetzt. Das gilt leider nicht für die übrige grafische Gestaltung, denn 3D-Spielereien gibt es nur selten.

POKÉBALL LOS!

Neue Pokébälle helfen euch dabei, in Wald und Flur möglichst viele starke Pokémon zu schnappen: Der Finsterball erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass ihr in Höhlen einen Fang landet, der Flottball sollte direkt zu Kampfbeginn geworfen werden und der Heilball regeneriert verlorene Kraftpunkte in Windeseile. Doch ihr seid nicht auf euch allein gestellt: Im Spielverlauf trefft ihr viele gleichgesinnte Pokémaniacs: Die Trainer Orisa, Charlie und Avenaro verbünden sich beispielsweise mit euch zu einem Team-Match und der Trainer Hordeo überlässt euch ein wertvolles Pokémon-Ei – sehr zuvorkommend. Die Spielwelt ist zwar reichlich fantasievoll gestaltet, aber ein Funken Realismus steckt in jedem Charakter und in jeder Behausung – diese Mischung gehört zu dem Erfolgsrezept der *Pokémon*-Serie.

SCHNAPPT EUCH MANAPHY!

Für die Besitzer von *Pokémon Ranger* haben wir noch einen Kniff auf Lager: Ihr könnt das Wasser-Pokémon Manaphy mittels eines Tricks freischalten. In *Pokémon Ranger* müsst ihr zunächst die Geheimkapitel mit Celebi, Deoxys und Mew erfüllen. Drückt ihr im „Ranger Net" dann gleichzeitig R, X sowie das Digikreuz nach links und gebt das Passwort „R3d4cv2SWC7W" ein, aktiviert ihr die Manaphy-Mission. Das Pokémon-Ei könnt ihr danach in die *Diamant-* und *Perl-Edition* übertragen. Weitere Tricks und Bilder: www.n-zone.de. ■

Was taugen die deutschen Pokémon-Namen?

Nachdem Nintendo die Bezeichnungen der deutschen Start-Pokémon enthüllte, kommentierten Christoph und Hanns Peter die Namen auf www.videogameszone.de. Lest hier ihre Meinungen:

Christoph Kraus

Ein verlässlicher Indikator, ob Pokémon-Namen gelungen sind oder nicht, ist mein Gedächtnis: Bisasam, Glumanda und Schiggy waren töfte – diese Namen habe ich bis heute im Kopf behalten. Die Namen aus der *Diamant-* und *Perl-Edition* klingen mir indes zu japanisch. Endivie aus *Gold* und *Silber* war beispielsweise auf eine deutsche Salatsorte zurückzuführen, die Endung „-sam" in Bisasam ein Hinweis auf „Same". Jetzt vermisse ich oftmals den Bezug zur deutschen Sprache.

Hanns Peter Glock

Nintendo hat wohl nicht sehr tief in der Kreativitätskiste gewühlt. *Panflam* als Name für einen Feuer-Schimpansen finde ich gerade noch okay. Aber wie kommt man auf die Idee, eine Pflanzenschildkröte Chelast zu nennen? Na ja, wenigstens steckt da noch ein „Ast" drinnen. Wie die Nintendo-Leute jedoch auf Plinfa gekommen sind, ist mir ein Rätsel. Da sind mir die englischen Namen deutlich lieber.

Palkia

BAUMEISTER Die gelben Symbole zeigen an, wo ihr Häuser und Wege errichten könnt. BILD: N-ZONE

URSPRÜNGE Zu Beginn ist euer Dorf noch recht klein und auch spärlich besiedelt. BILD: N-ZONE

Die Siedler

Siedeln, bauen, kämpfen – und jetzt wuseln die Siedler auch unterwegs!

Fakten

- Basiert auf dem zweiten PC-Siedler „Veni, Vidi, Vici" aus dem Jahr 1996
- Zwei Kampagnen
- 4 Völker: Wikinger, Nubier, Römer, Asiaten
- 6 verschiedene Soldatentypen
- 30 unterschiedliche Berufsgruppen
- Zwei Zoomstufen

VIDEO AUF DVD

86% N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS/FELIX KOTHE

Strategie- und Simulationsspiele genießen vor allem auf dem PC großes Ansehen. Die wenigen Versuche, dieses Genre auf Heimkonsolen oder Handhelds zu portieren, gingen oftmals in die Hose. Dass sich der Nintendo DS aufgrund seiner Eingabemöglichkeiten, wie beispielsweise dem Touchscreen, hervorragend für diese Art von Spielen eignet, liegt auf der Hand. Dies wurde letzten Monat eindrucksvoll mit dem grandiosen *Anno 1701* untermauert. Nun brechen auch *Die Siedler* ins Unbekannte auf ...

CLICK 'N' BUILD

Das DS-Debüt der kleinen Einwanderer basiert auf dem 1996 erschienenen PC-Sequel *Die Siedler 2: Veni, Vidi, Vici*. Die Handheld-Version gleicht in Sachen Technik und Gameplay nahezu komplett der knapp zehn Jahre alten Vorlage. Durch simples Klicken baut ihr Häuser, Wege, Goldminen und Wachtürme und manövriert eure kleinen Einwohner – die namensgebenden Siedler – über das Spielfeld. Zum Fortbestand eures Volkes benötigt ihr natürliche Ressourcen wie Holz, Stein und selbstredend etwas zwischen die Zähne. Gut, dass Mutter Erde alles bietet, was euer Herz begehrt. Im Wasser können Fische gefangen, in den Wäldern Bäume gefällt und in Bergwerken Mineralien gewonnen werden. Diese dienen wiederum dazu, noch größere Gebäude zu errichten und eure Zivilisation weiterzuentwickeln.

MEINUNGSVERSCHIEDENHEITEN?

Hin und wieder kommt es vor, dass ein benachbartes Volk ein bisschen Stunk macht und ihr eure kleinen Siedler in den Kampf schicken müsst. Die in Kasernen herangebildeten und mit Schild und Schwert bewaffneten Jungs kloppen dann voller Eifer auf gegnerische Soldaten ein (was das eine oder andere Mal zu einem lustigen Schauspiel ausartet). Zwar erreichen die taktischen Möglichkeiten nicht

FISCHFÄNGER Um euch Nahrung zu beschaffen, braucht ihr unter anderem einen ausgebildeten Fischer. BILD: N-ZONE

die Komplexität der Genre-Kollegen *Age of Empires* oder *Empire Earth*, unterhaltsam sind die Schlachten und Raufereien aber allemal. In seltenen Fällen wird's zwar mit der Übersicht etwas kritisch, etwa wenn sich drei oder vier unterschiedliche Stämme ins Getümmel stürzen, doch zum Glück halten sich diese Situationen in Grenzen.

ANSICHTSSACHE

Aus technischer Sicht schlagen sich die kleinen Siedler recht wacker. Die Steuerung funktioniert, wie sie funktionieren soll: Das Zusammenspiel von Touchscreen und den übersichtlich belegten Knöpfen macht einen guten Eindruck. Bei Bedarf können der obere und der untere Bildschirm sogar ganz simpel per Tastendruck getauscht werden.

Zudem punktet die unaufdringliche Sounduntermalung mit schönen Melodien, kommt jedoch etwas quietschiger daher als auf dem heimischen Rechner, was nicht zuletzt an den begrenzten Fähigkeiten des Handhelds liegt.

Grafisch befinden sich der DS-Titel und das einstige PC-Spiel in etwa auf demselben Niveau. Die pixelige Umgebung weist viel Detailverliebtheit, wie im Wind wehende Bäume und glitzerndes Wasser auf. An der netten Optik mäkelt die Rechenpower des DS jedoch etwas rum. Stufenloses Scrollen ist beispielsweise nicht möglich. Per Digi-Kreuz könnt ihr die Kamera nur in bestimmten Abständen hin und her bewegen. Ebenso unkomfortabel gestaltet sich das Zoomen. Hier müsst ihr kurze Ladezeiten in Kauf nehmen, bevor ihr die Umgebung aus der Entfernung betrachten könnt. Dies alles wirkt sich in den ersten Stunden ein wenig spielspaßbeeinträchtigend aus, verliert sich im späteren Verlauf jedoch mit nach und nach in der Routine. Liebe Entwickler: *Anno* zeigt, wie man's besser macht. Diesmal kommt ihr noch mit einem erhobenen Zeigefinger davon, das nächste Mal wünschen wir uns aber ein bisschen mehr Sorgfalt!

Ansonsten macht Bluebyte im Grunde aber nichts verkehrt und portiert ein auf dem PC heimisches Franchise gekonnt auf das populäre Doppelbildschirmchen. Zwar bleibt der Titel klar hinter dem Genre-Kollegen *Anno* zurück, wer jedoch ein Faible für die putzigen Siedler mitbringt, wird sich von der ersten bis zur letzten Spielminute pudelwohl fühlen. ■

FELIX KOTHE
rammt die Flagge in den Boden.

Mit *Die Siedler* hat Bluebyte bewiesen, dass sie das Zeug dazu haben, für ein Nintendo-System zu entwickeln. Zwar bin ich weder großer Anhänger des Franchises noch Strategie-Veteran, trotzdem kann auch ich mich dem Charme der kleinen Racker nur schwer entziehen. Enttäuscht hat mich die schwache Kameraführung, nach einigen Stunden fällt dieser Aspekt glücklicherweise jedoch nicht mehr allzu schwer ins Gewicht.

DIE SIEDLER

Genre:	Strategie
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Bluebyte
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	26. Juli 2007
Spieler:	1
Web:	www.ubisoft.de
Alternativen:	Anno 1701

- Motivierendes Siedler-Feeling
- Fast genauso komplex wie die PC-Spiele
- Unzumutbare Ruckler
- Eingeschränkte Kameraführungen

WERTUNG

STEUERUNG	GRAFIK	SOUND
82%	70%	74%

MULTIPLAYER: —

SINGLEPLAYER: **86%**

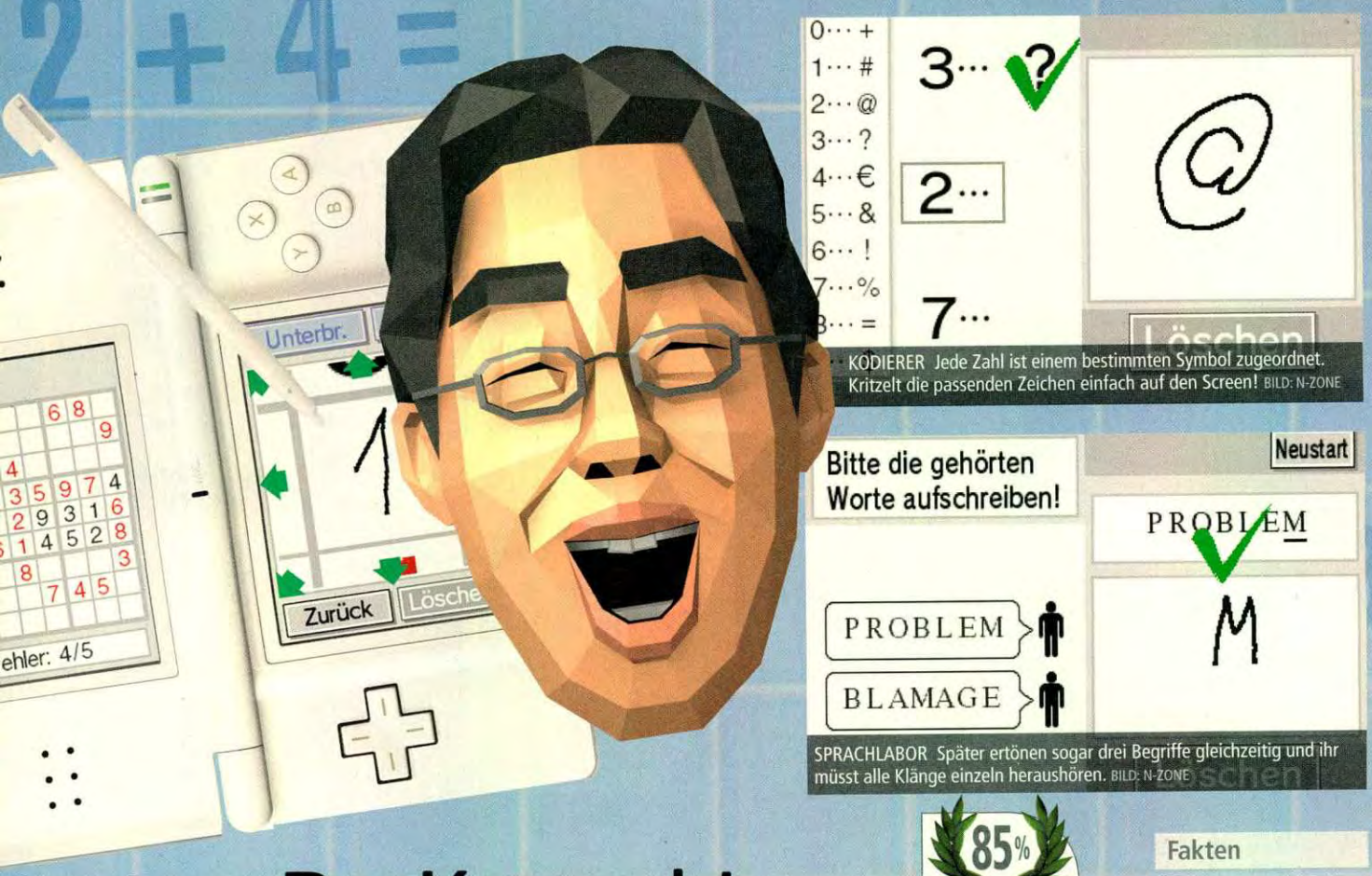
Trotz unkomfortabler Kameraführung eine gelungene Portierung des PC-Spiels mit hohem Motivationsgrad.

FROHES TREIBEN Im fortgeschrittenen Stadium ist auf dem Bildschirm eine Menge los. BILD: N-ZONE

» Grafisch befinden sich der DS-Titel und das PC-Spiel in etwa auf demselben Niveau. «

ABWEHR Wachtürme dienen zur Verteidigung, stellen jedoch auch ein unbewegliches Ziel für gegnerische Angriffe dar. BILD: N-ZONE

HINWEISSYSTEM Auf dem oberen Screen könnte ihr wichtige Meldungen und Berichte verfolgen. BILD: N-ZONE



KODIERER Jede Zahl ist einem bestimmten Symbol zugeordnet. Kritzelt die passenden Zeichen einfach auf den Screen! BILD: N-ZONE

SPRACHLABOR Später ertönen sogar drei Begriffe gleichzeitig und ihr müsst alle Klänge einzeln heraushören. BILD: N-ZONE

Dr. Kawashima Mehr Gehirn-Jogging

85% N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

Euch plagt noch immer Lochfraß im Gehirn? Dann hat der Nippon-Doc neue Übungen für euch parat!

Fakten

- Alle Minispiele aus dem Vorgänger ausgetauscht
- 100 neue Sudoku-Rätsel
- Vier Multiplayer-Übungen (1 Cartridge)
- Wie im Original gibt es vier Speicherstände.
- Die japanische Variante erschien am 29.12.2005.

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

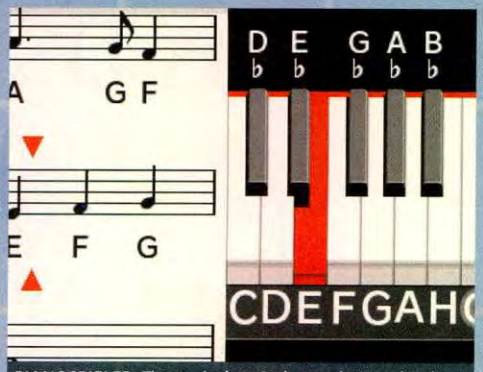
Wenn ihr diese Zeilen lest, solltet ihr in *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* mehr als 385 Stempel besitzen. Denn der Gripstrainer ist darauf ausgelegt, dass ihr jeden Tag ein paar Minuten mit ihm verbringt – und dafür gibt's am Ende den begehrten Eintrag ins virtuelle Notizbuch. Verfügt ihr über weniger Stempel, habt ihr entweder zu spät mit dem „Gehirn-Joggen" begonnen oder um euren Lerneifer ist es nicht zum Besten bestellt. Wie wär's mit einem Neuanfang mit *Mehr Gehirn-Jogging*?

EINE ZWEITE CHANCE

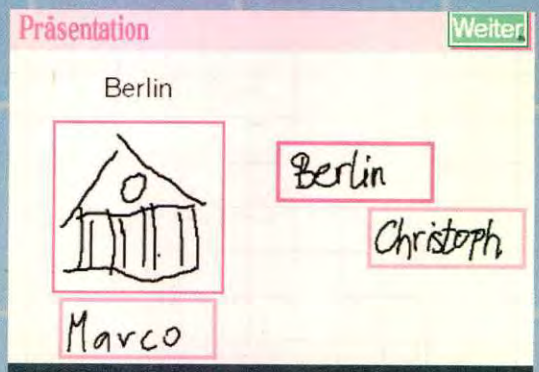
Der zweite Teil des Intelligenztrainers enthält alles, was den Vorgänger auszeichnete: neue Übungen, neue Alterstests, neue Sudoku-Rätsel, neue Mehrspieleraufgaben. Wir legen zunächst eines von vier Profilen an und führen die ersten Tests durch. Das Menü ist aufgeräumt wie eh und je – kein Wunder, schließlich hat sich am Interface nichts geändert. Bei der ersten Disziplin werden nacheinander die Symbole für „Schere, Stein, Papier" eingeblendet und es gilt, den jeweils passenden Begriff ins Mikro zu rufen: „Schere!" schlägt Papier, „Stein!" schlägt Schere und so weiter. Die Spracherkennung funktioniert gewohnt gut und nur in seltenen Fällen werden eure Worte falsch interpretiert. Beim Kodier-Minispiel ist den Zahlen 1 bis 0 ein bestimmtes Symbol zugeordnet: Die Raute repräsentiert zum Beispiel die 1, das Dollarzeichen steht für die 6. Ihr müsst hier passend zu den eingeblendeten Zahlen jeweils das korrekte Gegenstück auf den Touchscreen zeichnen. Beim „Zahlenfinder", einer weiteren Aufgabe, bei der Ziffern im Mittelpunkt stehen, müsst ihr die höchste aller eingeblendeten Zahlen mit dem Stylus antippen. Dumm nur, dass die am größten dargestellte Ziffer nicht immer den höchsten Wert zeigt.

NICHT MEHR, SONDERN ANDERS

Es enttäuscht zunächst, dass Nintendo das eigentliche Gameplay unangetastet ließ – einzig die Minispiele wurden ausgetauscht. Nur Spieleprofis fällt auf, dass einige Sounds leicht variiert, die Bildervergleiche zwischen



PIANOSPIELER Tippt mit dem Stylus nacheinander die angezeigten Töne auf der Klaviatur an. BILD: N-ZONE



SCHMIERFINK Wer hätte dieses Gebäude als das Berliner Brandenburger Tor wiedererkannt? BILD: N-ZONE

verschiedenen Usern geringfügig erweitert (siehe Screenshot) und neue Gags eingebaut wurden. Ruft ihr etwa „Pflaumen, Pflaumen" im Hauptmenü, presst Dr. Kawashima seine Lippen zusammen – ihr habt offenbar nicht seinen Geschmack getroffen. Die neuen Übungen sind keinen Deut schlechter als die des Vorgängers und bringen frischen Wind in die täglichen Übungseinheiten. Und genau darauf kommt's an. Ganz besonders interessant ist übrigens die Höraufgabe, die ihr durch zwei Stempeleinträge in eurem Kalender freischaltet: Bei diesem Spiel schallen gleichzeitig (!) bis zu drei Begriffe aus dem DS-Lautsprecher und ihr müsst das Klang-Wirrwarr anschließend wiedergeben. Wer die Wörter akustisch nicht erfasst hat, braucht kein Hörgerät, sondern kann sich eine Hilfestellung anzeigen lassen. Die Lösung tippt ihr dann einfach auf den Touchscreen. Das ist simpel und intuitiv zugleich.

BRAUCHT MEIN HIRN NACHSCHUB?

Wer das erste *Gehirn-Jogging* bis zum Umfallen gespielt hat und eine neue Motivation für das tägliche Training braucht, liegt mit dem zweiten Teil genau richtig. Profispieler, die den ersten Teil primär aufgrund des Medien-Hypes und zur Highscore-Jagd gekauft haben, empfehlen wir eher das frischere *Big Brain Academy* für Wii. *Mehr Gehirn-Jogging* ist eine exzellente Intelligenzkur, die jeden Tag angewandt werden sollte. Die monotonen Tätigkeiten des Alltags (Rechnung ans Finanzamt schreiben, Schulaufgaben lösen, etc.) lassen sich dank Dr. Kawashima mit mehr Elan lösen. In diesem Sinn: Viel Spaß beim Stempelsammeln! ■

CHRISTOPH KRAUS
joggt lieber sein Hirn als im Park.

Ist *Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging* besser als der erste Teil? Mit Sicherheit nicht. Ist es schlechter? Nö, keinen Deut! Es ist vielmehr anders – doch genau das habe ich erwartet. Die neuen Übungen fügen sich gut in die Gehirn-Software ein und „Schere, Stein, Papier" aus dem Alterstest ersetzt adäquat das Farbenspiel aus dem Vorgänger. Nur das Piano-Minispiel hat meinen Geschmack nicht getroffen – vielleicht bin ich aber auch nur zu unmusikalisch. Wer eine Wii besitzt, sollte sich übrigens auch mal *Big Brain Academy* ansehen. Das hat wenigstens einen gescheiten Mehrspielermodus.

DR. KAWASHIMA: MEHR GEHIRN-JOGGING

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	ca. € 30,-
Termin:	29. Juni 2007
Spieler:	1-8
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Big Brain Academy

- + Minispiele komplett ausgetauscht
- + Witzige Höraufgabe
- + 100 neue Sudoku-Rätsel
- − Nur vier Mehrspieler-Duelle

WERTUNG STEUERUNG 95% GRAFIK 50% SOUND 60%

MULTIPLAYER **77%** SINGLEPLAYER **85%**

Abgesehen von neuen Minispielen nicht mehr, aber auch nicht weniger Inhalt als beim Vorgänger.

Erst kombiniert, dann abkassiert: Der Multiplayer-Test

Wir zeigen euch alle vier Mehrspieler-Disziplinen und verraten, wie viel Spaß sie in geselliger Runde machen. Für die Aufgabe „Zeichenschule" müsst ihr jedoch mindestens zu dritt sein, die übrigen Minispiele sind auch zu zweit anwählbar.

★★★½☆

ABKASSIEREN

€ 2,40 kostet die Ware. € 5,- legt euch der Kunde hin. Dann gebt ihr ihm ... na? na? ... richtig: € 2,60 zurück! Später wird es noch viel komplexer.

★★☆☆☆

MERK'S DIR!

Prägt euch in zwei Minuten alle Zahlen auf dem Bildschirm ein. Anschließend gewinnt, wer möglichst viele Ziffern aufdeckt.

★★★★★

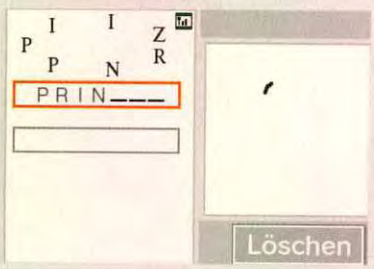
ZEICHENSCHULE

Schwingt den Stylus und zeichnet vorgegebene Begriffe (hier: Zirkus). Die Spieler stimmen dann ab, wer das beste Bild abgeliefert hat. Superwitzig!

★★★☆☆

KOMBINIEREN

Welches Wort lässt sich mit den Buchstaben P, P, I, Z, N, R, I bilden? Korrekt ist „PRINZIP". Schreibt es auf und seid schneller als die anderen!



Brothers in Arms DS

Haltet euren Stylus fest – so viel packend inszenierte Action gibt es auf Nintendos DS selten!

VIDEO AUF DVD

SPRENGMEISTER Hier tragt ihr einen Kirchturm mit der Bazooka ab. BILD: N-ZONE

Fakten

- Linkshändermodus
- 13 Missionen in drei Kampagnen
- Action zu Fuß und in Fahrzeugen
- Multicard-Mehrspielermodus
- Beeindruckende Inszenierung

WURFSENDUNG Granaten werft ihr, indem ihr einen Schieber nach oben zieht und loslasst, wenn der Cursor auf dem Ziel ist. BILD: N-ZONE

SONNTAGSFAHRER Der Schütze des Jeeps feuert automatisch auf die Gegner vor euch. Ihr konzentriert euch nur auf das Fahren. BILD: N-ZONE

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

Nachdem *Metroid Prime: Hunters* für den DS erschien, war uns klar, dass dieses Handheld perfekt für Shooter geeignet ist. Wer hätte gedacht, dass es über ein Jahr dauern würde, bis ein weiteres Genre-Highlight erscheint? In *Brothers in Arms DS* kämpft ihr euch durch die Normandie, Tunesien und die Ardennen. Dabei steuert ihr mittels Digipad eure Bewegungen, zielt mittels Touchpad und feuert mit der Schultertaste. Weitere Funktionen wie das Nachladen oder die Waffenwahl erreicht ihr über gut positionierte Schaltflächen. Wer bereits mit Samus Aran erste Shooter-Erfahrungen sammelte, wird sich sofort heimisch fühlen, auch wenn die Kamera hier knapp hinter der Spielfigur sitzt.

ACTION OHNE ENDE

Der Missionsverlauf ist extrem abwechslungsreich. Ihr müsst Gegner bekämpfen, Gebäude sprengen, Fahrzeuge zerstören, Bunker stürmen, Jeeps fahren, Panzer selber steuern oder mit dem Scharfschützengewehr die Stellung halten. Dabei kann es vorkommen, dass sich innerhalb einer Mission mehrmals Waffe, Fahrzeug und Auftrag ändern. Das alles wird gekrönt von der bombastischen Inszenierung in einer prächtigen Grafik. Die Umgebungen wirken durch Gewehrfeuer, Explosionen und die Rufe der Soldaten extrem lebendig. Auch wenn es hin und wieder leichte Ruckler gibt, wird so die ruhelose Atmosphäre eines Schlachtfelds gut eingefangen.

NUR EIN WEG FÜHRT ZUM SIEG

Diesen Abwechslungsreichtum erkauften die Entwickler allerdings mit strikter Linearität. Für jeden kleinen Abschnitt gibt es nur einen Lösungsweg, auf den ihr aber meist geradewegs zusteuert. Das fällt im Eifer des Gefechts kaum auf, doch wenn ihr eine Situation falsch oder zu spät löst, erleidet ihr unweigerlich den Bildschirmtod. Dazu kommt, dass die kleinen Textboxen zu unauffällig und zuweilen etwas unklar formuliert sind. Besonders nervig sind Momente, wo beides zusammenkommt – ihr versagt zuweilen immer wieder, ohne wirklich zu wissen, warum eigentlich. Dennoch machen die DS-Gefechtseinsätze Spaß, schließlich dürft ihr verschiedenste Waffen und Fahrzeuge bedienen und erlebt toll inszenierte Action, wie sie sonst nur Konsolenspiele bieten. Leider ist die Action bereits nach 13 kurzweiligen Missionen vorbei. Der launige Mehrspielermodus und die freischaltbaren Orden mögen den Reiz am Spiel verlängern, aber letztendlich bleibt *Brothers in Arms DS* ein etwas zu kurzes Spiel. ■

» Ihr erlebt toll inszenierte Action, wie sie sonst nur Konsolenspiele bieten. «

SEBASTIAN STANGE ist begeistert.

Auch wenn es kleine Macken hat, ist *Brothers in Arms DS* ein tolles Spiel, das außerdem zeigt, was der DS alles kann. Spätestens jetzt sollte jeder Entwickler begreifen, dass man prächtige und actionreiche Ego-Shooter auf Nintendos Handheld verwirklichen kann. Ich bin jetzt schon gespannt, was da noch alles kommen wird.

BROTHERS IN ARMS DS

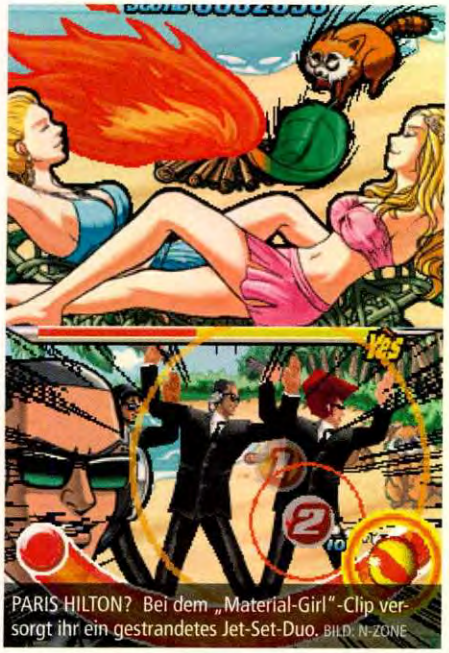
Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Gameloft
USK-Freigabe:	Ab 16 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	5. Juni 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.brothersinarmsgame.com
Alternativen:	Metroid Prime: Hunters

- Tolle Grafik
- Packende Inszenierung
- Viel Abwechslung
- Zuweilen unklarer Spielverlauf

WERTUNG STEUERUNG 81% GRAFIK 78% SOUND 77%

MULTIPLAYER **78%** SINGLEPLAYER **83%**

Dank der tollen Optik und der Nonstop-Action verzeiht man dem Spiel seine kleinen Macken gern.



PARIS HILTON? Bei dem „Material-Girl"-Clip versorgt ihr ein gestrandetes Jet-Set-Duo. BILD: N-ZONE

ROLLE VORWÄRTS Folgt dem Ball mit eurem Stylus, um im Beat zu bleiben. BILD: N-ZONE

RING OF FIRE Räumt ihr die Ringreihenfolgen optimal ab, winken Punkte-Boni. BILD: N-ZONE

Elite Beat Agents

Beim Elite-Beat zucken wir gerne mit.

AUTOR: FLORIAN BRICH

In keinem anderen Spiel für den Nintendo DS – abgesehen von *Electroplankton* – ist so viel Musik drin wie in *Elite Beat Agents*; und das Ganze ist auch noch wunderbar verpackt. Ein Glücksfall also, dass sich Nintendo dazu durchringen konnte, den Titel jetzt auch in Deutschland zu veröffentlichen. Ihr erhaltet die amerikanische Version des schmissigen Rhythmus-Trainers, die Texte wurden sauber eingedeutscht. Das Spielprinzip ist rasch erklärt: Auf dem unteren Bildschirm werden Zahlenfolgen oder Aktionsflächen eingeblendet, die ihr im Takt der Musik mit dem Stylus antippt. Sich verengende Ringe zeigen euch euren Einsatz an. Je präziser ihr die Flächen trefft, desto mehr Punkte heimst ihr ein.

MÄNNER MIT MIKROFON

Große Mühe haben sich die Entwickler bei der Präsentation der Rhythmus-Reiberei gegeben. Eure Auftritte sind in nette Geschichten eingewoben, bei denen die Elite-Beat-Agenten jedes Mal ausrücken, um Menschen in Not zu helfen. Durch den optimalen Beat unterstützt ihr zum Beispiel eine Krankenschwester beim Kampf gegen den Virenteufel, ihr bringt Leonardo mit seiner angebeteten Mona Lisa zusammen oder begleitet einen potenziellen Firmenerben in Ninja-Montur bei der Rückeroberung gestohlener Konstruktionspläne. Jeder Spielabschnitt wird durch eine kleine Geschichte im Comic-Stil eingeleitet. Dann tippt ihr euch auf dem unteren Bildschirm durch das Zahlenlabyrinth, folgt mit dem Stift einem bewegten Ball oder kurbelt das bunte Aktionsrad. Währenddessen wird auf dem oberen Screen der Fortgang der Geschichte angezeigt. Auf der unteren Fläche hampeln derweil die Mikrofon-Agenten mit flotten Tanzschritten herum – allerdings nur so lange, wie ihr keine Fehler macht.

LANGLEBIGER MIX

Die Songauswahl, die euch bei den Geschichten über bestohlene Zauberer, schatzsuchende Seemänner oder außerirdische Musikverweigerer begleitet, ist gut und bietet Ohrwürmer wie „Y.M.C.A.", „Let's Dance" und „September". Da *Elite Beat Agents* vorwiegend auf den nordamerikanischen Markt gepolt war, ist der Rockanteil entsprechend hoch. Das Beste ist, dass der Titel nicht nur exzellente Szenarien und einen tollen Spielfluss bietet, sondern auch Dauermotivation gewährleistet. Während ihr euch durch den unteren Schwierigkeitsgrad noch locker durchklickt, fordern die höheren Stufen mit ihren Dreifach-Combos und Blitzrhythmen volle Konzentration. Da seht ihr dann bestimmt, wie die Geschichten kein gutes Ende nehmen. Abgerundet wird das innovative Beat-Abenteuer durch diverse Mehrspieler-Optionen, ein Ranking-System und eine Sammel-Galerie. Das verdient den N-ZONE-Grammy! ■

FLORIAN BRICH
gibt dem Spiel ein klares „Go!"

Was für eine simple Idee! Doch die richtige Musikauswahl und die vortreffliche Präsentation machen die Elite Beat Agents zum Chartbreaker. Nach wenigen Durchgängen ertappte ich mich beim Mitwippen zu Madonna, Jamiroquai & Co. Und die Clip-Storys passen perfekt. Also: Macht eure DS-Bühne frei für die EBA!

ELITE BEAT AGENTS

Genre:	Musikspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo / Inis
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	13. Juli
Spieler:	1-4
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	–

- Fesselnder Rhythmus-Test
- Witzige Clip-Geschichten
- Koop-Mehrspieler-Modus
- Koop nur mit Multikarten möglich

WERTUNG STEUERUNG 83% GRAFIK 79% SOUND 82%

MULTIPLAYER **84%** SINGLEPLAYER **85%**

EBA spielt sich flott und fordert mit seinen Ohrwürmern zu immer neuen Anläufen heraus.

Fakten

- Innovatives Musikspiel
- Eingedeutschte Fassung der US-Version
- Über 25 Pop- & Rocksongs
- Multi- & Einzelkarten-Mehrspielermodi
- Präsentation im Videoclip-Stil

Metroid Prime Pinball

Die Wartezeit hat ein Ende: Jetzt kugelt die Weltraum-Ikone auch in Europa.

85%
N-ZONE
EINZELSPIELER-HIT

Fakten

- Sechs Flippertische
- Samus als Flipperkugel
- Zahlreiche Multiball-Modi
- Mehrspielermodus
- Inklusive Rumble Pak

VIDEO AUF DVD

FEUER FREI Samus geht mit Raketen bewaffnet in Stellung. BILD: N-ZONE

REKORVERDÄCHTIG Im Artefakt-Tempel jongliert ihr mit zwölf Kugeln gleichzeitig. BILD: N-ZONE

PHENDANA DRIFTS Vorsicht, die Triclops befördern Samus gerne ins Aus. BILD: N-ZONE

AUTOR: SASCHA DOWIDAT

Selten hat uns Nintendo so lange auf ein Spiel warten lassen wie im Fall von *Metroid Prime Pinball*. Schuld war allerdings nicht eine aufwendige Lokalisierung, sondern Probleme mit dem Rumble Pak, welches Nintendo zur Vermittlung eines authentischen Flippergefühls jedem Exemplar beilegt. Allerdings ist der Rumble-Effekt insgesamt enttäuschend, da das Modul sehr stark brummt.

Ein absoluter Hit ist dafür das Flipper-Abenteuer selbst, denn Entwickler Fuse Games hat es sich zum Ziel gesetzt, die Schauplätze der *Metroid*-Abenteuer perfekt in das Spiel zu integrieren und eine spannende Weltraum-Atmosphäre zu schaffen. Und das gelingt par excellence, wenn Samus sich zum Morphball zusammenrollt und der Kampf beginnt!

AUCH ALS FLIPPER EIN RUNDE SACHE!

Wahlweise startet ihr auf dem idyllischen Planeten Tallon IV oder der düsteren Forschungsfregatte. Zwar unterscheiden sich beide Tische durch ihre Architektur, sie bieten aber alles, was sich ein Flipperfan wünscht. Rampen, Lanes, Targets, Kick-back-Funktionen, Multibälle und natürlich jede Menge spektakulärer Herausforderungen, denen ihr euch als Samus stellt. Die Heldin rollt wagemutig den Space-Piraten entgegen, vernichtet wunderschön animierte Metroids oder verlässt ihren Morphball, um auf Horden von finsteren Grabkäfern zu feuern – sogar der berühmt-berüchtigte Wall-Jump wurde integriert. Als Belohnung winken wertvolle magische Artefakte. Habt ihr den ersten Tisch geplündert, dürft ihr in die Eiswüste von Phendrana oder die Phazon-Minen wechseln, um überdimensionale Endgegner mit aufgesammelten Powerbomben und Raketen einzudecken. Sind zwölf Artefakte gefunden, betretet ihr den Artefakt Tempel, um anschließend zum finalen Kampf gegen Metroid Prime anzutreten.

EXPERIMENT GELUNGEN

Nintendo hat es geschafft, die stimmungsvolle Atmosphäre des Ego-Shooters auf den Flipper zu übertragen. Vor allem die vielen kleinen Details wie plötzlich einsetzender Regen in der Tallon-Oberwelt oder zersplitterndes Phazon in den Minen sind ein Pluspunkt. Wer nicht alleine flippern will, kann mit nur einer Cartridge und bis zu acht *Metroid*-Fans gleichzeitig antreten. Ein nahezu perfekter Flipperspaß, der lediglich an der geringen Tischzahl krankt. Das schwache Rumble Pak ist so gut wie überflüssig, aber ihr müsst es schließlich auch nicht benutzen. ■

SASCHA DOWIDAT
könnte ausflippern vor Freude.

Super Mario Pinball war für Fuse Games wohl nur eine Pflichtübung – hier kommt die Kür und glänzt mit perfekt designten Flippertischen, die dem Ruf der berühmten Weltraumlady Samus gerecht werden. *Metroid Prime Pinball* spielt sich ausgesprochen flott und begeistert durch die liebevollen Details. Der Umfang lässt mit sechs Tischen zwar etwas zu wünschen übrig, dafür motiviert die Highscorejagd, der ich seit Monaten fröne: 13.712.490 – zwar nicht überragend, aber solide! Schafft ihr mehr?

METROID PRIME PINBALL

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Fuse Games
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	22. Juni 2007
Spieler:	1-8
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Devil Crash (bald auf VC!)

- Stimmungsvolle *Metroid*-Atmosphäre
- Spaciges und gelungenes Tischdesign
- Innovative Missionen und Features
- Mit sechs Tischen begrenzter Umfang

WERTUNG STEUERUNG 82% GRAFIK 81% SOUND 84%

MULTIPLAYER **82%** SINGLEPLAYER **85%**

Highscore für Nintendo – Ein actionge-ladener, temporeicher Flipper mit abwechslungsreichen Missionen.

ZUWACHS Die neu geschaffenen Wohngebiete füllen sich rasch mit Häusern. BILD: N-ZONE

VOLLES HAUS Mit der Zeit wachsen Wolkenkratzer, wo einst nur kleine Gebäude standen. BILD: N-ZONE

NOTHILFE Hier müsst ihr eine Stadt nach einer Monsterattacke sanieren. BILD: N-ZONE

VIDEO AUF DVD

Fakten

- Basiert optisch auf den PC-Spielen
- Nur ein Spielstand möglich
- 8 Zusatzmissionen
- Mailfunktion via WiFi
- Umfangreiches Tutorial

Sim City

Baut eure Traumstadt und lasst sie florieren!

AUTOR: SEBASTIAN STANGE

In *Sim City* schlüpft ihr in die Rolle eines Bürgermeisters und leitet den Bau eures Traumstädtchens. Mit dem Stylus zieht ihr Straßen durch die Landschaft und bestimmt Industriezonen, Wohngebiete und Geschäftsviertel. Damit die sich aber richtig entwickeln, müsst ihr viele Faktoren beachten. Wohngebiete sollten weit weg von Industriezonen sein, dafür in der Nähe von Parks, Schulen und Geschäftsvierteln. Zoos und Stadien sorgen für Lebensqualität, während Feuerwachen und Polizeistationen für die Sicherheit gebraucht werden. Die Steuerung geht leicht von der Hand. Anfangs ist die Optionsvielfalt verwirrend, doch ein ausführliches Tutorial führt euch Schritt für Schritt in die Kunst des Städtebaus ein.

TRISTES STADTBILD

Grafisch erinnert der Titel an das PC-Spiel *Sim City 3000*, jedoch wirkt die Stadtansicht mangels Animationen recht leblos. Nur vereinzelt fahren Autos oder Bahnen umher, mehr bewegt sich nicht. Zudem ruckelt es hin und wieder, wenn ihr durch die Landschaft scrollt. Ein butterweiches Scrolling wie bei *Anno 1701* wäre komfortabler, doch auch so lässt sich die Stadt bald schnell und sicher verwalten. Dabei steht euch übrigens jederzeit eure Beraterin zur Seite, die euch auf Missstände hinweist und hin und wieder Besucher empfängt. Eure Bürger suchen euch aus den verschiedensten Gründen auf und verlangen etwa Zoos, einen Jachthafen oder neue Krankenhäuser. Der Comic-Stil der Figuren mit ihren übergroßen Köpfen ist jedoch Gewöhnungssache.

VIEL ZU TUN

Als Bürgermeister müsst ihr nicht nur die richtigen Gebäude bauen, sondern auch euren Etat klug verwalten. Zu hohe Steuern schrecken Bürger ab, während zu gönnerhafte Ausgaben eurer Stadtsäckel schnell leeren. Dazu gesellen sich Katastrophen, wenn etwa ein Kraftwerk explodiert oder ein Erdbeben auftritt. Aufgelockert wird das Tagesgeschäft durch kleine Minispiele. Im Dezember fliegt manchmal der Weihnachtsmann über die Stadt und sollte so oft wie möglich angetippt werden, damit es Geschenke regnet. Bis ihr es aber zur Großstadt gebracht habt, müsst ihr Geduld beweisen. Viele Aufgaben wiederholen sich und in Sachen Komplexität erreicht der Titel nicht das Niveau der PC-Versionen. Dennoch ist *Sim City* auch auf dem DS ein reizvolles Spiel, das euch stundenlang in seinen Bann ziehen kann. ■

SEBASTIAN STANGE
erhöht die Steuern.

Sim City spielte ich schon immer gern, bisher aber nur auf dem PC. Auch auf dem DS gefiel mir der Aufbau meiner Traumstadt, doch ich vermisse ein wenig die Komplexität der anderen Versionen.

SIM CITY

Genre:	Strategie
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	21. Juni 2007
Spieler:	1
Web:	www.electronicarts.de
Alternativen:	Anno 1701

- + Tolles Spielprinzip
- + Nette Minispiele
- − Kleine Performanceschwächen
- − Nicht so komplex wie auf PC

WERTUNG STEUERUNG 79% GRAFIK 73% SOUND 64%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **72%**

So ganz kann das Bürgermeisteramt nicht überzeugen. Zu viele Schwachstellen dämpfen den Spielspaß.

Kirby Maus Attacke

Was ist rosa, rund und hat stets Hunger?

Fakten

- Kirbys zweiter DS-Auftritt
- 25 Verwandlungsstufen
- Über 50 Levels

FEUERSPUCKER Durch diese Fähigkeit kann Kirby Flammen speien und sich selber in Brand setzen. BILD: N-ZONE

PANORAMA Trotz der Einfachheit des Grafikstils machen die schön gezeichneten Hintergründe einiges her. BILD: N-ZONE

Wonneknubbel Kirby beginnt seinen Tag am liebsten mit einem Stückchen Erdbeerkuchen. Blöd nur, wenn ein fieser Schurke dahergelaufen kommt und besagten Dickmacher einfach mitgehen lässt. Also macht sich der rosarote Edelknödel auf, sein gekidnapptes Frühstück zurückzuerobern. Im Gegensatz zu Kirbys DS-Debüt *Power Paintbrush* steuert ihr den knuddeligen Protagonisten in altbewährter Tradition per Tastendruck – der Touchscreen wird lediglich zum Horten zusätzlicher Items verwendet. Widersacher könnt ihr wie aus den zahlreichen Vorgängern bekannt einsaugen und deren besondere Kräfte übernehmen. So erlangt Kirby im Laufe des Spiels die Fähigkeit, Feuer oder Eis zu speien, sich in einen Autoreifen zu verwandeln, Blitze zu schleudern oder Pfeile zu schießen. Technisch verweilt *Maus Attacke* auf dem Niveau seiner GBA-Vorgänger. Zwar sind die Animationen von Freund und Feind hübsch anzusehen, doch wird der DS bei einem derartig simplen Side-Scroller kaum zu Höchstleistungen getrieben. Nichtsdestotrotz macht der zweite DS-Auftritt der sympathischen rosa Luftkugel so viel Spaß wie eh und je. Wo Kirby draufsteht, ist eben auch Kirby drin! **(fk)**

TEST

KIRBY MAUS ATTACKE

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	HAL Laboratory
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	ca. € 35,-
Termin:	22. Juni 2007
Spieler:	1 - 4
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Kirby Power Paintbrush

WERTUNG Steuerung 80% Grafik 74% Sound 73%

MULTIPLAYER **70%** SINGLEPLAYER **82%**

Niedliches Jump & Run für jedermann, das nach altbewährtem *Kirby*-Rezept gebraut wurde.

Meteos Disney Magic

Neuauflage eines fesselnden Puzzlers

Fakten

- Die Disney-Geschichten sind durcheinander und müssen sortiert werden.
- Umfangreicher Einzelspielermodus
- Disney-Lizenzen wie *Fluch der Karibik, Lilo & Stitch, Toy Story*
- Single- und Multikartenspiel für 1 bis 4 Spieler
- 4 Schwierigkeitsgrade

Vor zwei Jahren erschien mit *Meteos* ein Puzzlespiel mit hohem Suchtfaktor für die portable Nintendo-Maschine. Das Spielprinzip ist einfach: Von oben fallen Blöcke herab, von denen ihr mit dem Stylus mindestens 3 in eine Reihe bringen müsst. Der Clou dabei ist, dass die Blöcke sich nicht einfach auflösen, sie werden nach oben geschossen.

Bei vielen Blöcken reichen 3 Steinchen natürlich nicht aus, denn dann kommt der ganze Haufen wieder zurück. Hier geht es nur mit Combos weiter, das heißt, ihr schickt mehrere Reihen hintereinander auf Reisen. Mit *Meteos Disney Magic* erscheint eine technisch solide Neuauflage des Originals, die sich nicht nur durch Disney-Figuren vom Vorbild unterscheidet. Ihr haltet euren DS dieses Mal wie ein Buch, was auf Dauer doch etwas ermüdender ist als bei der klassischen Variante. Einen Linkshänder-Modus gibt es übrigens auch. Die Blöcke konntet ihr bisher nur vertikal verschieben. Bei *Disney Magic* geht das jetzt auch horizontal, was den Spielablauf vereinfacht. Außerdem könnt ihr mit Combos eine Leiste füllen, die euch den Einsatz von Spezialfähigkeiten wie Nitro-Turbo (die Steine fliegen schneller nach oben) oder Zeitlupe ermöglicht. Durch die niedliche Disney-Aufmachung richtet sich der Titel deutlich mehr an Kinder als der Vorgänger, doch im Kern ist es immer noch das gleiche herausfordernde Spielprinzip. Obwohl man durch Disneywelten wie *König der Löwen*, *Winnie Puuh* und *Arielle* reist, wird auch älteren Semestern der Schweiß auf die Stirn getrieben. Der Einzelspielermodus fesselt lange, im Mehrspielermodus tretet ihr mit bis zu 4 Spielern an und die Steuerung ist gewohnt präzise. **(sh)**

KINDGERECHT Die Fusion aus Meteos und Disney ist gelungen. BILD: N-ZONE

TEST

METEOS DISNEY MAGIC

Genre:	Puzzle
Hersteller:	Q Entertainment
Entwickler:	Disney Interactive
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	ca. € 30,-
Termin:	Erhältlich
Spieler:	1 - 4
Web:	www.disney.de
Alternativen:	Meteos

WERTUNG Steuerung 86% Grafik 71% Sound 81%

MULTIPLAYER **87%** SINGLEPLAYER **86%**

Meteos macht immer noch Laune, die Disney-Thematik spricht aber eher das jüngere Publikum an.

Mega Man ZX

Robo-Action auf Höchstniveau

Mit *Mega Man ZX* kehrt der Cyber-Held zu seinen actionlastigen Wurzeln zurück. Die finsteren Mavericks wollen mithilfe der mächtigen Biometall-Fragmente den Oberschurken „Modell W" wiederbeleben. Klar, dass da die rechtschaffenen Wächter, zu denen auch Vent und Aile gehören, dagegenhalten. Habt ihr euch zunächst für eine der beiden Hauptfiguren entschieden, springt und ballert ihr euch in guter alter *Mega Man*-Manier durch eine riesige, zusammenhängende Oberwelt. Mit Blaster und Laserschwert bewaffnet bekämpft ihr zahlreiche Robo-Fieslinge, und kassiert neue Rüstungen mitsamt Waffensystemen. *ZX* bietet alles, was ein gutes *Mega Man*-Spiel ausmacht und knüpft gekonnt an vergangene Klassiker an. Den vollständigen Test lest ihr auf www.videogameszone.de. Danke, Capcom – mehr davon! **(fk)**

POWER Die grüne Rüstung verleiht Mega Man Wind-Kräfte. BILD: N-ZONE

TEST
MEGA MAN ZX

Genre:	Action
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	22. Juni 2007
Spieler:	1
Web:	www.capcom-europe.com
Alternativen:	Mega Man Zero 4 (GB)

WERTUNG — Steuerung 85% — Grafik 76% — Sound 75%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **85%**

Kompliment! Genauso wünschen wir uns eine Fortsetzung der Mega-Man-Klassiker!

SpongeBob und seine Freunde Schlacht um die Vulkaninsel

SpongeBob an Land

Im neuesten Abenteuer helft ihr dem gelben Symphaten sowie fünf weiteren Nick-Charakteren wie Timmy Turner und Danny Phantom, die feuergefährliche Vulkaninsel zu retten. Um dem Bösewicht Mawgu Einhalt zu gebieten, absolviert ihr abwechslungsreiche 2D-Missionen, die von fiesen Schurken bewacht werden. Dank verschiedener Kampftechniken eurer Helden räumt ihr diese jedoch im Handumdrehen aus dem Weg. SpongeBob hat beispielsweise die Fähigkeit, gefährliche Blasen aufzupusten, während sich Patrick an klebrigen Wänden festhalten kann. Insgesamt wartet das Spiel mit fünf verschiedenen Levels und je vier Untermissionen auf. Überzeugen konnte das Multi-Karten-Spiel, bei dem sich das Abenteuer zusammen mit einem Freund beschreiten lässt. **(dm)**

BLUBBER Zur Verteidigung spuckt Sponge Bob Blasen. BILD: N-ZONE

TEST
SCHLACHT U. D. VULKANINSEL

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Natsume
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	22. Mai 2007
Spieler:	1-2
Web:	www.thq.de
Alternativen:	SpongeBob: Kreatur aus der Krossen Krabbe

WERTUNG — Steuerung 68% — Grafik 72% — Sound 65%

MULTIPLAYER **74%**

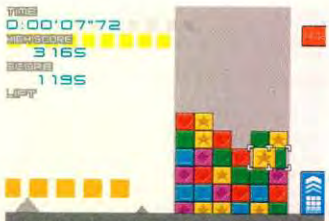
SINGLEPLAYER **72%**

Schwungvolles Jump & Run, dessen zäher Story allerdings schnell die Puste ausgeht.

Puzzle League DS

Ein Zeitvertreiber aus der Oberliga!

Nintendo hat die Augen wieder auf die Spielefrischlinge der *Touch Generation* geworfen und veröffentlicht mit *Puzzle League DS* eine verständliche Linien-Knobelei im Kielwasser von *Tetris* & Co. Ihr greift euren DS in der bequemen Buchhaltung und verschiebt mit dem Stift gleichartige Symbole horizontal so lange, bis mindestens eine Dreierreihe entsteht und dann punktebringend verschwindet. In den diversen Puzzle-, Herausforderungs- und Hindernis-Modi lernt ihr, wie sich größere Kombos abräumen lassen. Die Entwickler von Intelligent Systems präsentieren das Spiel stimmig und untermalen eure Tüftelei mit Techno-, Jazz- und Pop-Passagen. Die Mehrspielerduelle können mit einer Karte oder online via Nintendo WFC ausgetragen und durch Spezialgegenstände aufgepeppt werden. Daher ist *Puzzle League DS* eine runde Denkpackung. **(fb)**



BUCHHALTER In vertikaler Haltung sucht ihr passende Linien. BILD: N-ZONE

TEST
PUZZLE LEAGUE DS

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Intelligent Systems
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	29. Juni 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Tetris DS

WERTUNG — Steuerung 82% — Grafik 68% — Sound 75%

MULTIPLAYER **81%**

SINGLEPLAYER **80%**

Klassischer Endlosschleifen-Kandidat in guter Aufmachung. Empfehlenswert.

UNO 52

Von mir bekommst du auch noch zwei!

Mit dem Kartenspiel-Klassiker *Uno* sind viele von euch während einer Ferienreise oder eines Schulausfluges schon in Berührung gekommen. Der Clou an der Kartenabwurf-Parade ist, dass die Regeln so einfach sind, dass ihr sie in Sekundenschnelle wieder drauf habt. Gleiche Farbe, gleiche Höhe, gemütlich rauswerfen, einen Farbwechsel veranlassen oder dem Mitspieler eine „Zwei-ziehen-Karte" reinwürgen – das ist unkompliziert. Mit *UNO 52* hat Atari allerdings die neueste Variante der Traditionsunterhaltung umgesetzt und da wird der Spielfluss durch das offene Parallel-Poker etwas ausgebremst. Andererseits erhält der Titel so eine strategische Note. Die DS-Version bietet mehrere bunte Tischuntergründe, wenige Begleitmelodien und einen Patience-Ableger. Mehrspielerrunden gehen nur im Multikarten-Modus. **(fb)**

FAST FERTIG Habt ihr nur noch eine Karte, zeigt ihr „Uno" an. BILD: N-ZONE

TEST
UNO 52

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Atari
Entwickler:	DSI Games
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	30. Mai 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.atari.de
Alternativen:	42 Spieleklassiker

WERTUNG — Steuerung 65% — Grafik 58% — Sound 60%

MULTIPLAYER **63%**

SINGLEPLAYER **66%**

Solide Umsetzung. Dass der Pokerteil nicht abgestellt werden kann, ist hinderlich.

Pirates of the Caribbean Am Ende der Welt

Steuermann, beidrehen!

Käpt'n Jack Sparrow macht ein drittes Mal sämtliche Videospielplattformen unsicher. Im Gegensatz zu den stationären Konsolen-Brüdern überzeugt der DS-Ableger jedoch vor allem in Sachen Gameplay. Natürlich schlüpft ihr in die Rollen von Mr. Sparrow, Will Turner oder dessen Geliebter Elizabeth Swann. Mit einem Degen bewaffnet, geht ihr der filmnahen Storyline nach und reist in Begleitung von Käpt'n Barbossa ans Ende der Welt. Technisch schlägt sich der Titel recht gut. Die flüssig animierten Charaktere durchstreifen hübsche Strand-, Hafen- und Seefahrtlevels und werden von stimmiger Hintergrundmusik begleitet. Sehr nett ist die tastenbasierte Steuerung gelungen, welche durch spaßige Touchscreen-Rätsel aufgelockert wird. Ein Kauftipp für Fans! **(fk)**

UNFAIR Elizabeth nimmt es auch mit zwei Gegnern auf. BILD: N-ZONE

TEST
P.O.T.C.: AM ENDE DER WELT

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Disney Interactive
Entwickler:	Buena Vista Games
USK-Freigabe:	Ab 12 Jahren
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	22. Mai 2007
Spieler:	1
Web:	www.disney.go.com
Alternativen:	Eragon

WERTUNG Steuerung 79% Grafik 79% Sound 81%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **70%**

Passable Filmumsetzung mit Jack-Sparrow-Bonus. Piratenfans sind bestens beraten.

Pet Alien

Eine galaktische Knobelei

Der kleine Tommy und seine galaktischen Freunde – die namensgebenden Pet Aliens – werden zu Ausstellungszwecken von interstellaren Übeltätern entführt. Da keines der verschleppten Individuen Lust darauf hat, in einem kosmischen Zoo zu landen, planen sie die Flucht. An dieser Stelle schlüpft ihr in die Rolle der fünf abgedrehten Pet Aliens und müsst eine Unmenge an Puzzle-Levels knacken, um eurem traurigen Schicksal zu entgehen. Satte 80 Abschnitte und fünf Bossgegner warten darauf, bewältigt zu werden. Das Gameplay basiert fast ausschließlich auf simplen „Schalter-umlegen-und-Ausgang-öffnen"-Aufgaben, die jedoch allesamt durch ihre überschaubare Einfachheit zu überzeugen wissen. Mit anderen Worten: Ein Softcore-*Zelda*. Vor allem die jüngeren Zocker unter uns werden mit *Pet Aliens* ihren Spaß haben. **(fk)**

BZZZ! Der Teleporter beamt euch durch den ganzen Level. BILD: N-ZONE

TEST
PET ALIEN

Genre:	Adventure/Puzzle
Hersteller:	Game Factory
Entwickler:	Shin'en
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	9. Juli 2007
Spieler:	1
Web:	www.gamefactorygames.com
Alternativen:	Mario vs. Donkey Kong 2

WERTUNG Steuerung 86% Grafik 78% Sound 71%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **76%**

Nettes, kleines Knobelspiel, das sich insbesondere für jüngere Spieler eignet.

Mahjong

Stein für Stein: Mahjong für unterwegs

Dieses Nintendo-DS-Spiel nimmt euch mit auf eine Reise durch das alte China und präsentiert euch zahlreiche Sehenswürdigkeiten des Landes. Diese dienen zugleich als Hintergrund der zwölf verschiedenen dreidimensionalen Spielbretter. Insgesamt wartet *Mahjong* mit 96 abwechslungsreichen Rätseln auf, die allesamt von typisch chinesischer Musik untermalt sind. Sämtliche Mahjong-Ziegel werden mit dem Stylus angewählt, was sich bei fortgeschrittenen und größeren Mahjong-Pyramiden allerdings als recht schwierig und problematisch erweist. Kleiner als die Steinchen sind lediglich deren unterschiedliche Motive, die sich oftmals nur durch einen winzigen Strich oder gar einen Punkt unterscheiden – ein perfektes Augenmaß und eine ruhige Hand sind hier Voraussetzung, um schließlich alle Rätsel erfolgreich zu absolvieren. **(dm)**

GEWOHNTES PRINZIP Zwei gleiche Steine lösen sich auf. BILD: N-ZONE

TEST
MAHJONG

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	dtp Entertainment AG
Entwickler:	Kritzelkratz 3000 GmbH
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	13. Juni 2007
Spieler:	1
Web:	www.dtp-ag.com
Alternativen:	Platinum Sudoku

WERTUNG Steuerung 43% Grafik 45% Sound 53%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **46%**

Nur Mahjong-Fans mit guten Augen und einer ruhigen Hand sollten hier zugreifen.

Sega presents Touch Darts

Werdet der weltbeste Dartspieler!

Sega bringt mit *Touch Darts* das erste eigenständige Dart-Spiel für den Nintendo DS. Im umfangreichen Tournament-Modus tretet ihr gegen CPU-Kontrahenten an und spielt 15 verschiedene Austragungsorte frei. Auf dem unteren Bildschirm ist die Dartscheibe angezeigt, während ihr oben die Zwischenstände ablest. Mit dem Stylus setzt ihr an jedem beliebigen Punkt des Touchscreens an und zieht von oben nach unten. Je nach Kraftaufwand landet euer Pfeil dann höher oder tiefer auf der Scheibe. Im durchaus spaßigen Minispiel-Modus gibt es Spiele wie „17 und 4" oder Memory im Dart-Format. Die Grafik ist zweckmäßig und die Präsentation eher dürftig. Vor allem die Musik ist nervig. *Touch Darts* kann dennoch unterhalten, verliert aber durch den monotonen Spielablauf schnell seinen Reiz. Im Mehrspielermodus reicht ihr euren DS an bis zu 3 Mitspieler weiter. **(sh)**

PFEILSCHNELL Mit dem Stylus trefft ihr euer Ziel perfekt. BILD: N-ZONE

TEST
SEGA PRES. TOUCH DARTS

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Full Fat
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung
Preis:	Ca. € 35,-
Termin:	15. Juni 2007
Spieler:	1-4
Web:	www.sega-europe.com
Alternativen:	42 Spieleklassiker

WERTUNG Steuerung 79% Grafik 62% Sound 57%

MULTIPLAYER **67%**

SINGLEPLAYER **69%**

Der mäßig präsentierte Titel steuert sich gut, spielt sich aber zu monoton.

DEUTSCH Nintendo sei dank wurde das Spiel komplett eingedeutscht. BILD: N-ZONE

BÖSARTIG General Kefka befehligt seine Truppen zum Angriff. BILD: N-ZONE

Fakten

- Remake der 1994 veröffentlichten SNES-Version
- Deutsche Bildschirmtexte
- Neue Inhalte gegenüber dem Original
- Ca. 40 Stunden Spielzeit

87% N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

Final Fantasy VI Advance

Videospielgeschichte im Taschenformat

AUTOR: STEFAN HEIMERL

Mit *Final Fantasy VI Advance* hat Square nun auch den letzten ursprünglichen 2D-Serienvertreter auf einen Nintendo-Handheld portiert. Doch ist die Neuauflage 13 Jahre nach der Erstveröffentlichung noch lohnend? Für ein SNES-Rollenspiel anno 1994 bot *Final Fantasy VI* jedenfalls eine unglaublich erwachsene und tiefe Story. Die Geschichte spielt in einer Fantasie-Welt, in der etliche Jahre nach einem großen Krieg zwischen Menschen und den so genannten Espers Magie nahezu verschwunden ist.

KAMPF GEGEN DAS IMPERIUM

Der Fiesling „Gestahl" baut mit seinen Soldaten und Robotern, welche über Magie-ähnliche Techniken verfügen, ein Imperium auf und unterwirft ohne Rücksicht auf Verluste ein Königreich nach dem anderen. Eine Gruppe von Widerstandskämpfern, die sich selbst die „Returners" nennen, wehrt sich. Nach und nach lernt ihr die Charaktere dieser Untergrundtruppe samt ihrer Geschichte und ihren Schicksalen kennen. Besonders faszinierend bei dem Spiel ist, dass es keinen herausstechenden Helden gibt. Im Laufe des Abenteuers erlebt ihr die Szenarien aus komplett unterschiedlichen Perspektiven, beispielsweise wenn euer Team getrennt wird. Dann liegt es an euch, mit wem ihr weiterspielt. Die Neuauflage bietet Einsteigern einen leichten Zugang. Zwar ist das Kampfsystem schnell verinnerlicht, bietet aber dennoch genug Komplexität für Fortgeschrittene. Streckenweise ist der Schwierigkeitsgrad so niedrig, dass sich Profis unterfordert fühlen. Die Präsentation des Spiels ist gelungen. Auch wenn der Sound kräftiger aus den Lautsprechern schallen könnte, untermalt die wunderbare Musik das Geschehen perfekt. Bei der Grafik merkt man dem Titel das Alter an. Inhaltliche Änderungen zum Original gibt es übrigens auch. Der Titel ist komplett ins Deutsche übersetzt und Bugs wurden ausgemerzt. Kenner des Originals freuen sich auf neue Dungeons, Items und Job-Klassen. Gerade weil der Titel bisher nur auf der PSone in Europa erschien, lohnt sich ein Blick auf *Final Fantasy VI*. ■

STEFAN HEIMERL
trinkt am liebsten Potion.

Mir hat das Rollenspielerlebnis auch 2007 Spaß gemacht, wobei man dem Spiel gewisse Alterserscheinungen anmerkt. Die Rollenspiel-Elemente sind nicht so tiefgründig, bei der Charakter-Entwicklung gibt es Einschränkungen. Dennoch hat mich dieses Abenteuer begeistert, was nicht zuletzt an der genialen Story liegt.

FINAL FANTASY VI ADVANCE

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Square Enix
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Preis:	ca. € 40,-
Termin:	29.06.2007
Spieler:	1
Web:	www.nintendo.de
Alternativen:	Final Fantasy V Advance

- Fantastische Story
- Umfangreiches Rollenspielerlebnis
- Große Auswahl an Charakteren und Items
- Angestaubte Präsentation

WERTUNG STEUERUNG 83% GRAFIK 79% SOUND 81%

MULTIPLAYER —

SINGLEPLAYER **87%**

Gehört zu jenen seltenen Klassikern, die auch noch nach Jahren begeistern können.

WIRKUNGSVOLL Schon früh im Spiel stehen euch mächtige Angriffe zur Verfügung. BILD: N-ZONE

LEHRE Zu Beginn des Spiels erhaltet ihr überlebenswichtige Tipps. BILD: N-ZONE

AKTUELLES AUS JAPAN

WARREN HARROD berichtet.

Spielspaß zum Sammeln

Noch vor *Dragon Quest IX* stellt Square Enix das Automatenspiel *Dragon Quest: Monster Battle Road* in die Spielhallen. Dort kann man seine *Dragon Quest*-Sammelkarten einscannen und mit seinen Monstern in 3-gegen-3-Kämpfen antreten. Die Steuerung ist einfach und das Spiel fesselt enorm, aber das Wichtigste ist die neue Sammelkarte, die man nach jedem Spiel erhält, um sie seiner Sammlung hinzuzufügen. Diese Art Spiele sind in japanischen Spielhallen enorm populär, sie ziehen oft eine große Schlange von Spielern an. Sega hat mit *Mushi King* und *Love & Berry* ein Vermögen gemacht, beide nutzen dieses Sammelkartensystem. Und diese Spiele wurden auch auf den DS portiert und verkauften sich millionenfach. Daher rechne ich damit, dass Square Enix auch bald eine DS-Version von besagtem Monstersammelspiel herausbringt, die es erlaubt, eigene Karten zu scannen. Vielleicht könnte ein solches Spiel auch eine Wii-Connectivity besitzen, so wie schon *Pokemon Battle Revolution*. Da Square neuerdings alle *Dragon Quest*-Spiele auf Nintendo-Konsolen konzentriert, ist das durchaus zu erwarten.

NEWS-TICKER

POKÉMON MILLIONENFACH GETAUSCHT Die Zahl der mittels WiFi-Verbindung ausgetauschten Pokémon hat in Japan und den USA zusammen bereits die 10-Millionen-Marke überschritten. Ende Juli erscheinen die beiden neuesten *Pokémon*-Games auch bei uns und ihr dürft fleißig tauschen.

LIMITIERTER POKÈMON-DS Anlässlich des Umzugs des Pokemon Centers wurde eine kleine Serie von Pikachu-DS gefertigt. Diese Edition ist limitiert und wird über ein Lotteriesystem verkauft.

NEUE DS-FARBEN In Japan sind zwei neue Farben für den DS lite erschienen. Ab dem 23. Juni ist der Handheld auch in Metallic-Rosa und glänzendem Silber erhältlich.

HAUTPFLEGE MIT DS Konami kündigte für Japan den DS-Titel *Dream Skincare* an. Die Software gibt Hautpflegetipps und kann den Zustand der eigenen Haut protokollieren.

Opoona

Bestimmt das Schicksal eines gestrandeten Raumfahrers!

• ROLLENSPIEL | **Hersteller:** Koei, **Termin:** Sommer 2007 (Japan), **Web:** www.koei.co.jp

Der kleine Opoona strandet auf dem Planeten Landfill. Dort muss er seine Familie wiederfinden und Rettung suchen. Um das zu schaffen, müsst ihr ihm zuerst einen Arbeitsplatz verschaffen. Da euer Vater einer der größten galaktischen Wächter ist, seid ihr perfekt für die Schutztruppe des Planeten geeignet und bewahrt die Bevölkerung vor allerlei Monstern, die außerhalb der Städte lauern. Bei diesen handelt es sich oft um „Dunkle Schurken", eine seltsame Rasse, die aus einem Meteoriten stammt, der vor Jahrhunderten einschlug. Es gibt über 150 Arten dieser Monster und durch ihre dunkle Macht versuchen sie, jeden Planeten zu unterwerfen, auf dem sie landen. Im Kampf gegen sie bemächtigt ihr euch des Energie-Bons, einer Kugel, die über eurem Kopf schwebt und diverse Angriffsvarianten ermöglicht. Mit dem Nunchuk werdet ihr diese Waffe frei auf dem Schlachtfeld bewegen können. **(wh/sst)**

KURIOS: Am Gegnerdesign erkennt man die Mitarbeit der Dragon-Quest-VII-Macher. BILD: KOEI

DS: Style

Der DS kann mehr als nur Spiele.

• SONSTIGES | **Hersteller:** Square Enix, **Termin:** 5. Juli 2007 (Japan), **Web:** www.square-enix.com

Dank der breiter werdenden Schicht von Spielern, die vor allem weniger traditionelle Titel bevorzugen, entschloss sich Square Enix dazu, eine Reihe von „Nicht-Spielen" auf DS zu bringen. Damit wird eindrucksvoll gezeigt, wie sich der Markt für Nintendos Handheld gewandelt hat. Den DS-Reiseführer, einen Gartenhelfer und ein Klassikspiel stellen wir euch kurz vor. Viele weitere Titel – etwa ein Yoga-Trainer – werden folgen. **(wh/sst)**

CHIKYUU NO ARUKIKATA DS (Frankreich, Italien, Thailand) Das ist die digitale Version eines beliebten Reiseführers, der sich in Japan pro Jahr 8 Millionen Mal verkauft. Bald werden viele weitere Ausgaben erscheinen. Durch die intuitive Steuerung via Touchscreen lässt es sich einfach durch die Karten scrollen. Terminplaner, Währungsrechner und Weltzeituhr runden das Softwarepaket ab. BILD: SQUARE ENIX

DS GARDENING LIFE Von Rosen bis zu Kräutern deckt dieser Titel alle gängigen Gartenpflanzen ab. Ob Pflegetipps oder Einkaufsvorschlag, diese Software zeigt euch, wie man Pflanzen pflegt und wo man sie am besten wachsen lässt. Dabei könnt ihr nach Pflanzen suchen, die eurem Gärtnergeschick angemessen sind und so viel Fachwissen erwerben. BILD: SQUARE ENIX

LET'S LISTEN TO CLASSICAL MUSIC WITH THE DS Über hundert der berühmtesten Musikstücke der Welt findet ihr hier. Ein süßer Hund führt euch dabei durch die Welt der Klassik. Lernt die Komponisten kennen, schlagt Tipps zum entspannten Hören nach und nehmt an einem Musikquiz teil. Hier sollen Spaß erzeugt und die Begeisterung für Klassik geweckt und vertieft werden. BILD: SQUARE ENIX

Akute Wii-itis

Statt Tennisarm diagnostizieren US-Doktoren Beschwerden durch übermäßiges Wii-Spielen.

KURIOSES | Nintendos Wii bewegt die Zocker und das hat anscheinend Folgen.

Der Wii-Arm existiert: Das renommierte New England Journal of Medicine berichtete unlängst vom ersten Fall einer Wii-Entzündung und nannte diese „akute Wii-itis". Sie unterscheidet sich von früheren Fällen der tatsächlich Nintendonitis genannten Beschwerden dadurch, dass mehr Bereiche des Körpers als nur die Finger oder Daumen einer Hand betroffen sind – schließlich verlangen Spiele wie *Wii Sports* ja auch deutlich mehr Körpereinsatz. Also, nicht übertreiben – spielt mal mit der einen, mal mit der anderen Hand und vergesst nicht, regelmäßige Pausen zu machen. **(ra)**

NOCH LACHEN SIE In den USA sind die ersten Fälle des Wii-Arms aufgetaucht – da lacht der Orthopäde! BILD: DJWII.COM

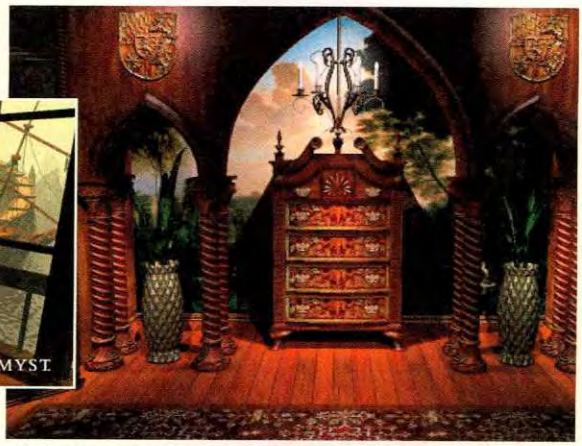
Myst DS

Nach 14 Jahren erscheint der Adventure-Hit auf dem DS Lite – und zwar zuerst in Europa.

ADVENTURE | **Hersteller:** Cyan Worlds, **Termin:** Sommer 2007, **Web:** www.cyanworlds.com

Von den einen geliebt, von den anderen gehasst, war die Adventure-Knobelei *Myst* im Jahr 1993 einer der ersten Millionseller für den PC und Mac und sorgte für den Siegeszug des CD-ROM-Laufwerks. 14 Jahre später haben die Spielentwickler Mühen, ihre Werke auf einer CD unterzubringen und wechseln zu DVD und Blu-ray-Disk. Derweil bereitet *Myst*-Erfinder Cyan im Auftrag von Midway Games eine DS-Version vor, die schrägerweise zuerst in Europa erscheinen soll. Neben dem Originalspiel enthält *Myst DS* ein komplett neues Zeitalter, neue Klangeffekte und sogar Videos. Der Erscheinungsort wurmt diesmal ausnahmsweise die amerikanischen Fans, die sich schon jetzt fragen, ob sie ein Spiel aus Europa importieren müssen. Und dann am eigenen Leib erfahren können, wie wir uns oft gefühlt haben, wenn spannende US-Spiele gar nicht oder nur mit großer Verzögerung in Deutschland erschienen sind. **(ra)**

AHOI Auch auf dem DS steht Myst für heftige Knobeleien. BILD: CYAN WORLDS/UBISOFT



RÄTSELHAFT Wie sich die Puzzles per Stylus lösen lassen, ist noch nicht bekannt. BILD: CYAN WORLDS/UBISOFT

AKTUELLES AUS DEN USA

ROLAND AUSTINAT berichtet.

Schluss mit dem Genörgel!

Wer in diesen Tagen US-Medien zum Thema Wii durchforstet, findet immer wieder die gleichen Nörgeleien: Die Grafik der Konsole kann mit Xbox 360 und PS3 nicht mithalten und die meisten Spiele sind bloß billige Varianten von *Wii Sports* oder lieblose Umsetzungen. Meine Antwort: Klar sind viele Spiele Kokolores, die parallel auf allen Konsolen entwickelt werden und dann mit einem lausigen Steuerschema portiert werden. In der Tat kann die Grafik der Konsole nicht gegen Sonys und Microsofts Boliden anstinken – doch dadurch sind die Entwickler verpflichtet, sich stärker aufs Spieldesign statt auf buntes Blendwerk zu konzentrieren. Hinter Bombastorgien können sie sich schließlich nicht verstecken. Andererseits hat die Wii grafisch mehr drauf als der GameCube – auf dem liefen immerhin Hammertitel wie Factor 5s *Rogue Squadron II* und *III*, deren Grafik noch heute beeindruckt. Sicher haben viele Entwickler noch nicht annähernd kapiert, was man mit der Wii anstellen kann. Doch geben wir ihnen noch ein, zwei Jahre Zeit. Ich würde mich sogar über Remakes wie Segas Dreamcast-Musikspiel *Samba de Amigo* freuen, mit Wiimote und Nunchuck als Rasseln. Ach ja, auf meinen letzten Flügen hatte ich immer den DS Lite im Handgepäck – mit einem GBA-Modul. *Final Fantasy I & II*, um genau zu sein. Das hat auch bei 2D-Grafik mehr Spieltiefe als so mancher 3D-Shooter.

NEWS-TICKER

ADIOS NINTENDO Nintendo will rund 60 Stellen vom Hauptsitz in Seattle nach Kalifornien und New York auslagern. Neben einem Büro im New Yorker Stadtteil Manhattan soll auch im kalifornischen Silicon Valley unweit von San Francisco eine Dependance des Entertainment-Konzerns entstehen. Rund 60 Prozent aller betroffenen Mitarbeiter werden allerdings die Firma verlassen, weil sie in Seattle bleiben wollen. Wer genau das Weite sucht und ob dazu auch wie derzeit gemutmaßt die Marketing- und PR-Chefs gehören, ist derzeit noch nicht bekannt.

Logic3 Headset

So seid ihr stets mitten in der Action.

SCHNÄPPCHEN
Für schlappe 10 Euro kann man beim Tragekomfort getrost ein Auge zudrücken.
BILD: N-ZONE

Das eingebaute Mikrofon und die Lautsprecher des DS funktionieren zwar bei Spielen wie *Metroid* oder *Pokémon* überraschend gut, doch für alle, die es noch einen Tick besser wollen, hat der Hardwarehersteller Logic3 jetzt ein nettes Headset im Angebot. Dessen Sprachqualität ist nicht wirklich überragend, doch macht immerhin das Design des preisgünstige Headsets einen ordentlichen Eindruck. Der Tragekomfort könnte zwar noch etwas besser sein und auch der fehlende Lautstärkeregler trüben das Gesamtbild. Wegen des wirklich moderaten Preises von etwa 10 Euro können interessierten Spieler, die gerne online oder Spiele mit Sprachsteuerung spielen dennoch einen Blick riskieren. ■

TEST

LOGIC3 HEADSET

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Logic3
Info-Telefon:	09157-927350
Web:	www.logic3.de
Preis:	Ca. € 10,-
Preis-Leistung:	Gut

- Passable Sprachqualität
- Fairer Preis
- Tragekomfort nur mittelprächtig
- Kein Lautstärkeregler

WERTUNG ★★★☆☆

Dank dieses Headsets haben Plaudertaschen trotz kleinerer Mängel noch mehr Spaß am Online-Spielen.

SCHICK & NÜTZLICH
Das Set enthält alles, was man für seinen DS so braucht.
BILD: MADRICS

Madrics DS Lite Reiseset

Praktisches Zubehörset in Pirates-of-the-Caribbean-Optik

Für alle Fans von Jack Sparrow & Co. hat Hardware-Hersteller Madrics ein tolles Set mit verschiedenstem Zubehör im Angebot. Neben einer Hartschalentasche mit wechselbarer Front und einem Autoadapter enthält die praktische Packung noch ein Paar Kopfhörer, Hüllen für eure Spiele, Folien für die Displays des DS und drei nette Ersatzstifte. Obendrein gibt's noch den Outdoor-Charger, den ihr mit vier handelsüblichen Batterien bestückt und mit dem ihr den Akku eures DS Lite (oder auch des GBA SP) ohne Steckdose aufladen könnt. Insgesamt enthält das Set sehr sinnvolles Zubehör für euren DS, egal ob dieses nun für Reisen, zur Pflege oder zur sicheren Aufbewahrung dient. Besonders frischgebackene DS-Lite-Besitzer, die sich noch nicht mit entsprechendem Zubehör eingedeckt haben, sind mit diesem Angebot bestens beraten – hier ist wirklich alles drin, was man so für seinen Handheld brauchen kann. Ebenfalls erfreulich ist der moderate Preis dieser guten Zubehörsammlung: Für schlappe 20 Euro erhaltet ihr das umfangreiche Set im coolen *Pirates of the Caribbean*-Look! ■

TEST

MADRICS DS LITE REISESET

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Madrics
Info-Telefon:	06222-935816
Web:	www.madrics.com
Preis:	Ca. € 25,-
Preis-Leistung:	Gut

- Pirates-of-the-Caribbean-Lizenz
- Praktisches und sinnvolles Zubehör
- Fairer Preis
- Nur für Pirates-Fans!

WERTUNG ★★★★☆

Dieses nützliche Set im coolen Pirates-of-the-Caribbean-Look beinhaltet alles, was man für seinen DS Lite so brauchen kann.

DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
NINTENDO WII				
Classic Controller	Controller	Nintendo	€ 20,-	★★★★☆
RGB-Kabel	Zubehör	Nintendo	€ 30,-	★★★★☆
Komponenten-Kabel	Zubehör	Mad Catz	€ 25,-	★★★★½
Wii Skinz	Zubehör	Mad Catz	€ 10,-	★★★★½
GAMECUBE				
GameCube-Controller	Controller	Nintendo	€ 40,-	★★★★★
MicroCON Wireless	Controller	Mad Catz	€ 30,-	★★★★☆
Soft Touch Controller	Controller	Bigben	€ 15,-	★★★★☆
Cube Pad	Controller	Speed-Link	€ 13,-	★★★★☆
CubeShock	Controller	Madrics	€ 10,-	★★☆☆☆
Brooklyn Booster XXL	Lenkrad	Vidis	€ 60,-	★★★★★
Force Feedback Wheel	Lenkrad	Logitech	€ 80,-	★★★★☆
RGB-Kabel	Zubehör	Vidis	€ 10,-	★★★★☆
Action Replay	Cheat-Modul	Datel	€ 40,-	★★★★☆
Memory Card XXL	Speicherkarte	Madrics	€ 17,-	★★★★☆
NINTENDO DS				
DS Travel Pack	Zubehör	Logic3	€ 20,-	★★★★☆
DS Einsteigerset	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★☆☆
Brooklyn Accessory-Kit	Zubehör	Vidis	€ 8,-	★★★☆☆
MP3-Player	Zubehör	Nintendo	€ 30,-	★★☆☆☆
Xploder Cheat Saves	Zubehör	NBG	€ 50,-	★★★☆☆
Action Replay DS	Zubehör	Bigben	€ 25,-	★★★★☆
DS Lite Carrying Case	Zubehör	Bigben	€ 15,-	★★★★☆

LESERBRIEFE

SCHIESSBUDENFIGUREN Im leichtesten Modus ist das Spiel ein Spaziergang.
BILD: N-ZONE

» Mir wäre ein noch höherer Schwierigkeitsgrad lieber gewesen. So viel zum Thema Hardcore-Gamer! «

JOHANNES

Das Release von Resident Evil 4 – Wii Edition naht. Doch macht es das Spiel den Zockern mit dem neuen Anfänger-Schwierigkeitsgrad zu leicht?

GEDANKEN ZU RESIDENT EVIL 4

Wer hätte das gedacht: Nach der etwas verkommenen PC-Umsetzung spendiert Capcom uns treuen Nintendo-Fans also endlich die Bonusmissionen mit Ada – und damit vermutlich auch die beste Fassung des Spiels. Anstatt allerdings nun die vielen positiven Aspekte aufzuzählen, schreibe ich euch, was mir an der Wii-Edition missfällt.
Durch die Wii-Steuerung wird das Spiel wahrscheinlich sowieso viel einfacher werden. Warum also zu „schwer", „normal" und „leicht" noch „lachhaft" hinzufügen? Mir wäre – und ich denke, damit stehe ich nicht allein – ein noch höherer Schwierigkeitsgrad lieber gewesen. So viel zum Thema Hardcore-Gamer!
Holen werde ich mir das Spiel auf jeden Fall. Die neuen Möglichkeiten faszinieren mich jetzt schon und mit der Wii- Steuerung wird es sicherlich wieder eine Menge Spaß bereiten!
PS: Ich tippe auf 91 Prozent!

JOHANNES „ABB" KNOLL

GEDANKEN ZUR Wii-KONSOLE

Liebes N-ZONE-Team,
ich bin eine „alte" Spieledame von nunmehr 46 Jahren. Tja, die Zeit vergeht. Ich habe alle Konsolen von Nintendo bei mir zu Hause. Mit dem neuesten Werk werde ich mich allerdings nicht so richtig anfreunden können. Wenn man als „Fulltime-Mama" den ganzen Tag mit dem fünfjährigen Nachwuchs unterwegs ist, möchte man abends gerne abschalten. Ich will dann einfach keine „körperliche Ertüchtigung" mehr. Damit meine ich das bestimmt gut gemeinte Interagieren mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk. Ich spiele im Moment wesentlich mehr Spiele auf dem DS. Es ist auch schade, dass es im Moment an Spielen mangelt. *Zelda* ist einfach klasse, aber zum Glück war das Spiel ja auch für den GameCube erhältlich. Ich werde also erst noch etwas abwarten und den Markt beobachten. Ich finde euer Magazin ganz toll. Sachlich, witzig und kompetent. Weiter so!

GISELA RUNKEL

WIE Wii TAUGT NUR ALS ZWEITKONSOLE

Hi N-ZONE!
Erst einmal herzlichen Glückwunsch zum zehnjährigen Jubiläum eurer Zeitschrift. Ich bin ein großer Nintendo-Fan und sah auch der Wii positiv entgegen. Die paar Wochen nach dem Launch waren wohl die schönsten, die ich je mit einer Konsole verbracht habe.
Aber es kommen bei mir Zweifel an der Wii auf, seit ich bei einem Freund auf dessen PS3 gezockt habe. Wieso kann die

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail:
redaktion@n-zone.de

Leserzitate

Ich lese N-ZONE seit der ersten Ausgabe!
ANDREAS HALBIG

Wow! *Metroid Prime 3* sieht stark aus!
JOHANNES KNOLL

Ich mache mir Sorgen, dass der Speicher meiner Wii irgendwann voll ist.
DIANA MICHAEL

Super Smash Bros. Brawl wird das beste Spiel 2007. Und 2008. 2009 vielleicht auch!
PETE

Ich frage mich, was diese neue, kleinere E3 an Enthüllungen bringt.
WOLFRAM ENGEL

Online-Chat

Wenn ihr uns mal im Chat besuchen wollt, eine Frage auf dem Herzen habt oder euch einfach nur mit uns unterhalten möchtet, dann habt ihr bald die Gelegenheit dazu.
Am 27. Juli 2007 stehen wir euch **zwischen 16 und 17 Uhr** zur Verfügung. Geht vorher einfach auf www.n-zone.de und lasst euch dort registrieren.

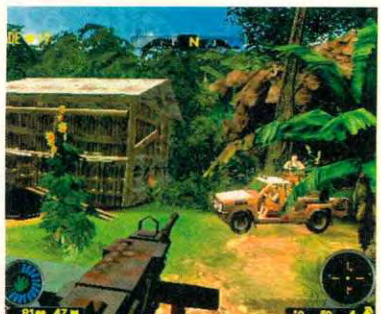
Wii keine DVDs abspielen? Das Zeitalter reiner Spielkonsolen ist abgelaufen. Und warum ist in der Wii-FB kein Akku? Das würde Zockern wie mir entgegenkommen. Und die Grafik! Ich habe einen HD-Fernseher und habe mir dazu das Komponentenkabel gekauft. Meiner Meinung nach hat das die Grafik nur verschlechtert. Wenn Nintendo so weitermacht, bleibt die Wii höchstens noch 2 bis 3 Jahre konkurrenzfähig zur Xbox 360 und der PS3. Die Wii ist eher eine Zweitkonsole und als Party-Konsole zu verstehen. Dies kann sie gut, nur wenn man Einzelspieler ist, greift man meiner Meinung nach besser zur Xbox 360 und zur PS3.

MAX

GEDANKEN ZU „Wii-MAKES"

Hallo liebe N-ZONE,
ich weiß echt nicht, was ich von diesen ganzen Wii-Remakes halten soll. Es ist ja ziemlicher Mist erschienen, man denke nur an *Far Cry: Vengeance*. Ich habe es mal bei einem Kumpel gesehen und wir haben eigentlich die ganze Zeit nur über das Spiel gelacht und uns drüber aufgeregt. Es ist schon krass, wenn so etwas auf die Wii losgelassen wird. Andererseits freue ich mich wie ein Schneekönig darauf, endlich mit der Wii-Fernbedienung durch *Resi 4* zu wandern. Es ist super, dieses Spiel nochmal aufzulegen. Ich finde diese Wiimakes also nicht schlecht, nur nerven mich die schlechten ganz schön. Hoffentlich merken die das bei den Spieleherstellern auch endlich, dass wir Nintendo-Fans uns nicht alles vorsetzen lassen. Ich werde jedenfalls bei jeder Ankündigung eines Remakes skeptisch bleiben. *Tomb Raider: Anniversary* hätte ich fast für die PS2 gekauft, will nun aber auf die Wii-Version warten. Hoffentlich lohnt sich die Warterei.

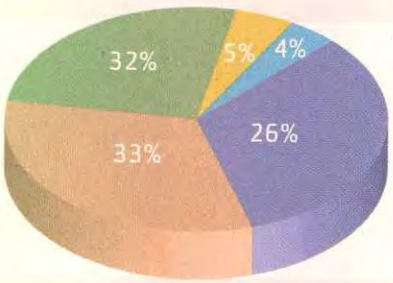
JULIUS FRANK



ENTTÄUSCHUNG Far Cry: Vengeance war weit unter Xbox-Niveau. BILD: N-ZONE

Feedback

An dieser Stelle zählt nur die Meinung unserer Leser. Besucht unsere Website unter der Adresse www.videogameszone.de und macht doch einfach mit!

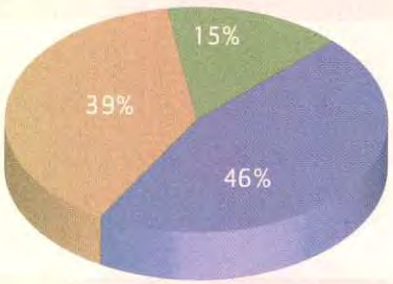


Euer Fazit zu *Mario Strikers Charged Football*?

- Super! Ein absolutes Spitzenspiel!
- Spaßiger Titel, ich bin zufrieden.
- Na ja, ich habe mehr erwartet.
- Mies, ich bin wirklich enttäuscht.
- Ich besitze das Spiel nicht.

Wie beurteilt ihr die grafische Leistungsfähigkeit der Wii-Konsole.

- Die Wii zaubert echt tolle Spielegrafik!
- Die Wii könnte ruhig mehr Grafikpower haben.
- Mir ist die Grafik nicht wichtig, der Spielspaß zählt.

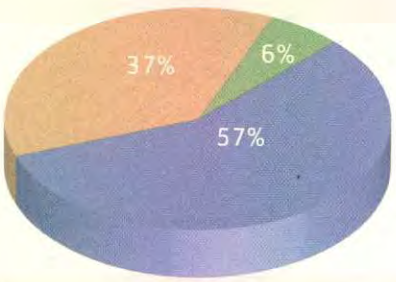


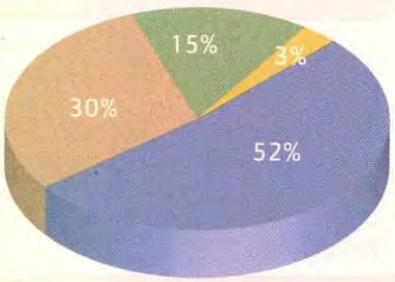
Welche *Pokémon*-Edition für DS werdet ihr euch kaufen?

- *Pokémon Diamant*
- *Pokémon Perle*
- Ich werde keines der Spiele kaufen.

Wie versorgt ihr eure Wii-Fernbedienung mit Strom?

- Einwegbatterien
- Aufladbare Batterien
- Spezielles Wii-Akku-Pack mit Ladestation





Euer Partyspiel-Favorit?

- *Wii Sports*
- *Rayman Raving Rabbids*
- *Wario Ware Smooth Moves*
- *Super Monkey Ball: Banana Blitz*

Leser fragen, N-ZONE antwortet

KABELFRAGE ZUM LAN-ADAPTER

Hi N-ZONE-Team!
Seit Kurzem ist ja der Wii-LAN-Adapter erschienen. Bevor ich ihn mir kaufe, habe ich noch ein paar Fragen:
1. Was für ein Kabel muss man an den Adapter anschließen?
2. Ist dieses Kabel im Lieferumfang des Adapters enthalten?
Ich hoffe, ihr könnt mir helfen, und bedanke mich im Voraus.
DANIEL

Hi Daniel,
Den LAN-Adapter schließt du per USB an deine Wii an. In die Buchse des Adapters kommt dann ein ganz normales Netzwerkkabel, dessen anderes Ende du in deinen DSL-Router stecken musst. Achte darauf, dass du auch wirklich einen Router hast. Ein DSL-Modem allein wird nicht mit der Wii und dem LAN-Adapter zusammen funktionieren.

DER FRAGEN ZWEI

Hallo N-ZONE-Team,
erstmal herzlichen Glückwunsch, so viel Zeit muss sein. Habt ihr schon gemerkt, dass der KiKa auch gerade zehn Jahre alt wird? Doch nun zu meinen Fragen:
1. Wird es einen dritten Teil der *Pikmin*-Serie geben oder muss ich diesen Wunsch endgültig begraben?
2. Warum kann man *Anno* nicht mit einem Modul zu zweit spielen? Ist es zu groß oder woran liegt es?
Danke für die Aufmerksamkeit,
MR. SMITH

Hallo Mr. Smith!
Wir hätten nicht gedacht, dass in der Matrix gezockt wird. Die Fragen können wir gern beantworten.
1. Wünsche lohnen sich immer und die Hoffnung stirbt immer noch zuletzt. Konkrete Hinweise auf ein *Pikmin 3* gibt es aber leider keine. Vielleicht ändert sich das nach der E3 oder der Games Convention. Bis dahin schau doch mal nach dem PC- und Xbox-360-Titel *Overlord*. Da wird das *Pikmin*-Spielprinzip in eine herrlich böse Schurkensimulation übertragen.
2. Die Entscheidung, wie der Mehrspielermodus gestaltet wird, liegt immer beim jeweiligen Entwicklerteam. Bei *Anno 1701* mit dem komplexen Spielsystem können wir uns gut vorstellen, dass tatsächlich der mangelnde Speicherplatz für Downloadspiele der Grund dafür ist.

Praktikanten gesucht!

BILD: N-ZONE

Wieder einmal bieten wir euch die Möglichkeit, bei uns ein Praktikum zu absolvieren. Ihr seid volljährig, schreibt gerne und auch gut, widmet euch schon seit Jahren dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens zwei Monate – bei entsprechender Eignung gerne auch länger – in unserer Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief (Computec Media AG, N-ZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth).

ProMii-Wettbewerb

Zeigt eure kreative Ader und baut das beste ProMii!

In unserem ProMii-Wettbewerb seid ihr aufgefordert, einen vorgegebenen Prominenten so gut wie möglich als Mii nachzubauen. Witz und Kreativität kommen bei der Jury besonders gut an, das Mii muss also nicht ultrarealistisch sein. Wenn ihr mit der Mii-Erstellung fertig seid, macht ein Foto davon und sendet es unter dem Betreff „ProMii" an redaktion@n-zone.de. Vergesst nicht, eure Adresse in der Mail anzugeben! Derjenige, der unserer Meinung nach den Promi des Monats am besten getroffen hat, darf sich über ein tolles Spiel freuen. Sollten zwei oder mehr exakt gleiche Gewinner-Miis eintreffen, entscheidet das Los.

In der letzten Ausgabe suchten wir ein ProMii von Dieter Bohlen. Dessen markantes Gesicht sollte doch prächtig als Mii-Vorlage dienen können. In der Tat gefielen uns eure vielen Einsendungen sehr. Den hübschesten Bohlen-ProMii baute uns Frederik Ehmke aus Taunusstein. Die Augen, die Falten, das Grinsen und die Brille im Haar: einfach herrlich! Herzlichen Glückwunsch, Frederik!

In dieser Runde des ProMii-Wettbewerbs wünschen wir uns die Mii-Version von Günther Jauch. Schafft ihr es, den beliebten Moderator im Mii-Kanal nachzubauen? Wir wünschen euch viel Erfolg!

Einsendeschluss: **20. Juli 2007**
Das gibt es diesen Monat zu gewinnen: ***Spectrobes (DS)***

GUT DRAUF Nicht einmal im Boxring vergeht Dieter sein sonniges Grinsen. BILD: PRIVAT

Doppel-DVD nur für Abonnenten!

Ab sofort und nur im Abo:

N-ZONE mit DVD

- Jeden Monat mit Videos zu Wii, GameCube, DS und Game Boy!
- Prall gefüllte Doppel-DVD mit Videoinhalten zu allen weiteren Konsolen. Die ganze Welt der Videospiele erleben!
- Für nur einen Euro mehr!
- Pünktlich und bequem frei Haus – noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin!

Das N-ZONE-Plus-Abo!

Neugierig geworden? Dann blättert schnell auf Seite 55 u. 57, da erfahrt ihr noch mehr über das attraktive N-ZONE-Plus-Abo.
.:. oder bestellt euer Abo einfach und bequem online unter:
http://abo.n-zone.de

Im N-ZONE-Forum auf www.videogameszone.de findet ihr jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und könnt auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

Passend zum zehnjährigen Jubiläum unseres Hefts stelle „Amy-Rose" der N-ZONE-Community die Frage, welches ihre Lieblingszitate aus zehn Jahren N-ZONE sind. Na wenn das nicht mal eine gute Frage ist! Hier lest ihr die Antworten!

Amy-Rose

Die N-ZONE ist ja mittlerweile schon zehn Jahre alt! Und gerade bei der dritten Premium-Ausgabe der N-ZONE lag ein Sonderheft zu Super Mario bei! Beim Durchlesen ist mir dabei folgender Text aufgefallen: „‚Thank you, Mario! But our Princess is in another castle!' Neben ‚Luke, ich bin dein Vater' und ‚Räche meinen Tod, Simba' gehört dieser Spruch zu den medienübergreifenden Klassikern."

Nun ist mir dabei eine Idee für einen Thread gekommen! Es gibt auch N-ZONE-übergreifende Klassiker! Doch welche fandet ihr am besten? Mir ist da gerade ein gutes Beispiel in den Sinn gekommen, das ich in unglaublich vielen N-ZONEs lese: „*Super Mario 64* war nur ein Akkord, *Zelda* ist die Sinfonie."

Dieser Spruch stammt aus der Beurteilung von *Zelda: Ocarina of Time*, N-ZONE Nr. 19, Dezember 1998. Und er erscheint immer wieder in der N-ZONE! Den letzten Auftritt hatte er in der N-ZONE Nr. 122 (Seite 28). Und es ist gewiss, dass er wieder kommen wird! Mich interessiert nun, welche Zitate euch gefallen haben, von denen man sofort sagen kann: ganz klar N-ZONE! Zitate gibt es mit momentan 123 Ausgaben genügend, also solltet auch ihr etwas finden! Also, nun seid ihr dran!

Freis

Witzig fand ich: „Obwohl im Spiel viel gebohrt wird, fehlt der Feinschliff." (04/07, *Spectrobes*)

Wasserwurst

„Wenn echtes Autofahren nur halb so spaßig wäre wie eine Runde *Burnout*, dann würde ich sofort meinen Führerschein machen!"

Zitat von Ahmet Iscitürk, nachzulesen sowohl im Heft 5/02 (das mit der Videokassette) als auch auf der Hülle des Spieles. Ach, Ahmet ...

Blaze-the-Cat

Ich fand diesen Spruch am besten: „Und weil ich mir diesen Flachwitz 97 Seiten lang verkneifen musste, schafft er es zumindest auf die letzte Seite dieses Sonderhefts: Ich spiel mir noch 'nen Wolf! Jemand gelacht? Nein? Da ist *Zelda* wohl doch massentauglicher." (N-ZONE-Sonderheft: *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, Seite 98, Kolumne von Christoph)

Ninjawurst

„Euch graut es sicher genauso davor wie mir: Man ist bei Verwandten eingeladen und muss sich stundenlang daran ergötzen, wie Tante Erna und ihr dichbäuchiger Gatte Otto am Strand von Mallorca abhängen und vor Sehenswürdigkeiten posieren." (07/07)

Wanted! Der jüngste und der älteste Leser

Nicht nur unser Heft ist in den letzten Jahren älter geworden, auch ihr – unsere Leser. Doch wie alt seid ihr eigentlich? Wir suchen den jüngsten und den ältesten N-ZONE-Leser. Schreibt einfach eine Mail oder einen Brief mit einem kleinen Steckbrief und sendet ihn an uns. Den jeweils ältesten und jüngsten Leser stellen wir in der kommenden Ausgabe vor.

N-ZONE

N-ZONE für unterwegs!

Einmal herunterladen* und so oft lesen, wie man möchte !

Sende „mobi vgz" an die 82200 ** kein Abo!

* Es fallen lediglich die Verbindungskosten deines Handyproviders an ! (Software 0,15 € - 0,90 €, Update 0,03 €)

** 0,29 €/SMS inkl. 0,12€ VF-D2, D1 + Transportl., WM

Mobizines auch verfügbar für

WIDESCREEN — Exklusive Filmnews, DVD-Tests und Extras **Code:** mobi ws

buffed.de — Das Online Portal für Rollenspiele **Code:** mobi buffed

PC Games Hardware — Das Hardware Magazin für PC-Spieler **Code:** mobi pcghw

PC Games — Wissen, was gespielt wird **Code:** mobi pcg

SFT — Electronic Entertainment & Digital Lifestyle **Code:** mobi sft

Weitere Infos unter www.videogameszone.de/go/mobizine

Ihr habt ein Spiel 100%ig gelöst, sucht Online-Spieler oder veranstaltet ein Fantreffen? Dann her mit euren Mails! Schreibt an Spielerforum@n-zone.de!

Aus Liebe zum Spiel

Diesen Monat haben wir etwas ganz Heißes für euch, noch heißer als die sommerlichen Temperaturen: eine Exklusiv-Story, die andere Magazine vor Neid erblassen lässt: N-ZONE-Leser Julian Latsch hat mit sehr viel Liebe zum Detail ein Spiel programmiert, das unseren größten Respekt verdient: Das Buch der Steine. Auf dieser Seite erzählt Julian von seinem ambitionierten Projekt und zeigt die ersten Bilder aus dem Spiel. Auf der nächsten DVD präsentieren wir euch dann die erste Demoversion – exklusiv vorab in der N-ZONE! Wir wünschen euch schon jetzt viel Spaß mit den ersten Infos zu Julians Projekt und werden auch online auf www.n-zone.de weiterhin über Das Buch der Steine berichten. Denn wer sich so viel Mühe gibt und einen erheblichen Teil seiner Freizeit opfert, der hat auch die nötige Aufmerksamkeit verdient. Viel Erfolg noch weiterhin!

Diesen Monat gibt es außerdem eine kleine Regeländerung im Highscore-Wettbewerb: Nach jedem Wettbewerb veröffentlichen wir ab sofort einen Zwischenstand in der N-ZONE – so seht ihr, wie viel ihr noch trainieren müsst, um die Bestzeit zu knacken. Die endgültige Bekanntgabe der Gewinner erfolgt dann im nächsten Monat: Was haltet ihr von dieser Neuerung? Ich freue mich sehr auf eure Anregungen und lese mir eure Kommentare im Forum von www.n-zone.de aufmerksam durch. Bis demnächst!

CHRISTOPH KRAUS
21,
Volontär

Exklusiv: Das Buch der Steine

N-ZONE-Leser Julian Latsch, 15
BILD: PRIVAT

Hi Julian! Dein selbstentwickeltes PC-Spiel Das Buch der Steine erinnert stark an SNES-Klassiker wie Secret of Mana. Was verbindest du mit diesen Spielen?
Die alten SNES-Spiele haben mir sehr gut gefallen, besonders solche Action-Rollenspiele wie Secret of Mana. Daher wollte ich gerne auch mal solch ein Spiel machen. 2002 habe ich mit dem Programmieren angefangen. Am Anfang habe ich kleine RPG-Spiele entwickelt. Doch in dieser Zeit habe ich immer mehr dazugelernt und daher habe ich ein neues RPG-Spiel mit einem Freund erstellt, das wir auch auf jeden Fall zu Ende bringen wollten. Nach und nach kamen uns auch immer mehr Ideen und die habe ich dann verwirklicht. Mein Freund Pascal Plate hatte mir öfter geholfen und zum Beispiel einige Maps erstellt. In letzter Zeit haben wir jedoch einiges gelöscht, da es uns nie so wirklich gefallen hat. Doch jetzt haben wir das Spiel um einiges verbessert.

Worum geht es in deinem Spiel Buch der Steine?
In der Story geht es um einen Jungen, der seinen Bruder verloren hatte. Er wusste nicht, was mit ihm geschehen war. War er noch am Leben? Am Abend ging er nochmal in sein Zimmer. Dort fand er ein Buch. Er versuchte es zu öffnen, aber es blieb verschlossen. Am nächsten Tag ging er mit dem Buch zu seinem Freund. Gemeinsam versuchten sie es nochmal zu öffnen, aber vergebens. Plötzlich hörten sie etwas. Was könnte das sein? Das Buch hatte sich wie durch Zauberei geöffnet. Gerade als die Schwester in das Zimmer kam, wurden alle drei in das Buch gesogen. So gelangten sie in eine andere Welt. Die Ideen haben sich im Laufe der Zeit entwickelt. Doch die eigentliche Story haben wir uns direkt am Anfang ausgedacht. Später haben wir sie dann noch verfeinert.

Was kannst du uns über das Gameplay verraten?
In dem Spiel kann man einiges machen. Es gibt eine Weltkarte, wo man in verschiedene Gebiete gelangen kann (wie z.B. Dörfer oder Wälder). Ich habe auch ein eigenes Kampfsystem erstellt. Es ist ein bisschen wie Final Fantasy X. Es gibt dort auch eine Limit-Leiste. Wenn sie voll ist, kann man sich (gemeinsam mit den Steinen wie z.B. dem Feuerstein) verwandeln und so neue Attacken erlernen. Außer den Hauptmissionen gibt es auch noch kleine Nebenmissionen (z.B. muss man für eine gewisse Person etwas wiederfinden). So kann man auch nochmal Geld und Erfahrungspunkte erhalten.

Wie schwierig war es für dich, die Umgebungen zu gestalten?
Am Anfang waren wir noch nicht so gut im Gestalten von Landschaften. Doch nach einiger Zeit konnten wir es immer besser. Später haben wir dann auch noch Lichteffekte und Tiere (z.B. Vögel) eingefügt. Wir finden es einfach besser, wenn Spiele eher abwechslungsreich gestaltet sind. So macht es viel mehr Spaß zu spielen. Ich habe jetzt übrigens Ferien und werde viel an dem Spiel arbeiten. Habe die Demo gewiss bis Ende Juli fertig.

Vielen Dank für das Interview.
Mehr Informationen: www.n-zone.de

powered by Nintendo

Der ultimative Highscore-Wettbewerb

Willkommen auf unserer Spielwiese für alle Leser, die am liebsten mit DS und Wii-Fernbedienung schlafen gehen würden! Diesmal prüfen wir eure Highscores in den folgenden Titeln:

Excite Truck (Wii)
- Donnert über die Piste Kanada" im „Gold-Cup" des „Super-Excite-Modus".
- Das Fahrzeug dürft ihr selbst bestimmen.
- Die höchste Anzahl an Sternen gewinnt.

Wario Ware: Smooth Moves (Wii)
- Spielt das Minispiel „Dosenschuss"
- Die höchste Punktzahl gewinnt.

Diddy Kong Racing DS (Nintendo DS)
- Wählt im Hauptmenü „Einzelspieler".
- Klickt dann auf „Einzelrennen".
- Entscheidet euch für einen Charakter eurer Wahl.
- Fahrt die Strecke „Piratenlagune" und wählt als Fahrzeug das Hovercraft.
- Die beste Gesamtzeit („Top-Rennen") gewinnt.

Habt ihr einen Highscore aufgestellt? Dann schickt uns bis einschließlich **12. Juli** eine E-Mail an Spielerforum@n-zone.de (Betreff: der jeweilige Spieletitel) und nennt uns euren Rekord. Bei gleichen Punktetänden entscheidet das Los über den Gewinnner.

Die Erstplatzierten dürfen sich eines der folgenden Nintendo-DS-Games aussuchen:

Die Bestenliste der wichtigsten Spiele

WARIO WARE: SMOOTH MOVES (Wii)
Tischtennis-Turm
2.423 Tobias Fischer
Nervenkitzel
196 Tobias Hauser
9-Volt
396 Tobias Braner

RAYMAN RAVING RABBIDS (Wii)
Hasen können nicht mit Kühen umgehen
153,47 m Tobias Braner
Hasen können nicht fliegen 2
264,98 m Andreas Lutter
Hasen fahren auf Möhrensaft ab
1.000/2:26:45 Alexander Hoffmann
Hasen benutzen keine Zahncreme
2:13.82 Julian Revermann

SUPER MONKEY BALL: BANANA BLITZ (Wii)
Springseil
65 Julian Revermann
Raumschifflandung
9.132 Julian Revermann
Gefährliche Route, Level 3
2:13:40 Christian Revermann

EXCITE TRUCK (Wii)
Finnland (Silber-Cup, Super-Excite-Modus)
307 Yannick Wenger (Korrektur der letzten Ausgabe)
Schottland (Gold-Cup, Super-Excite-Modus)
417 Marcel Felix

TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE (DS)
Mission 14
5.635 Melanie Hofmann

Zwischenstand: Highscores aus der letzten N-ZONE

EXCITE TRUCK
(Kanada, Gold-Cup, Super-Excite-Modus)

Platz	Sterne	Name
1.	404	Yannick Wenger
2.	348	Manuel Noe
3.	306	Daniel Heimann

Ranhalten! Yannick Wenger hat schon im letzten Wettbewerb Talent für Excite Truck bewiesen.

WARIO WARE> SMOOTH MOVES
(Dosenschuss)

Platz	Zeit	Name
1.	99.999	Thomas Noschka
1.	99.999	Sascha M.
1.	99.999	Julian Revermann
1.	99.999	Daniel Viebrock

Hier ist es schwer, noch einen Preis abzustauben: Gleich vier Leser schafften die Bestmarke von 99.999 Punkten. Ihr habt nur noch eine Chance auf einen Gewinn, wenn ihr dieses Ziel ebenfalls schaft und aus glücklicher Gewinner ausgelost werdet.

DIDDY KONG RACING DS
(Piratenlagune, Hovercraft)

Platz	Punkte	Name
1.	1:13:03	Paul Khadrawi
2.	1:13:42	Tobias Schleifer
3.	1:25:20	Sven Büttner

Paul hat ordentlich vorgelegt. Überbietet Tobias Schleifer oder ein anderer Leser seinen Rekord?

Fankalender

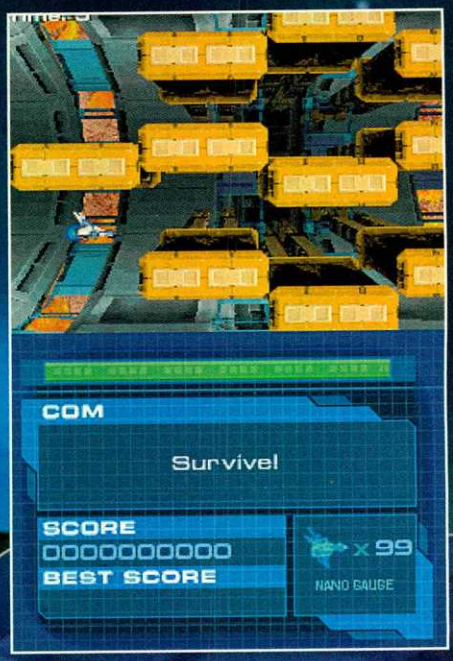
NCON lite

Eine heiße Info von den Organisatoren des bekannten Nintendo-Fantreffens: "Während wir mit der NCON in jedem Jahr die derzeit größte europäische Fan-Convention für Nintendo-Fans auf die Beine stellen, versuchen wir mit der NCON lite ein kleineres, gemütliches Treffen für den NCON-Freundeskreis zu organisieren. Nachdem wir mit ihm letzten Sommer die Nintendo-Ausstellung in Koblenz besucht haben (die N-ZONE war vor Ort), wollen wir in diesem Jahr ebenfalls nahe Koblenz eine kleine Grill-Party veranstalten. Für einen Eintrittspreis von 14 EUR erhaltet ihr von uns Getränke, Fleisch und Würste ohne weiteren Aufpreis. Kommt zur Hütte, bringt gute Laune, Schlafsack & Isomatte mit und falls vorhanden, einen Nintendo DS oder GBA – denn natürlich wollen wir auch wieder zocken! Übernachtet werden kann in der Hütte, wer Lust hat und über entsprechendes Equipment verfügt, kann aber auch zelten." Mehr Informationen und Anmeldung: www.ncon.org

N-ZONE EXKLUSIV

Wir begleiten Shin'en bei der Entwicklung des Shoot 'em Ups *Nanostray 2*.

Teil 1: Konzeption & Design
Teil 2: Grafik & Animation
Teil 3: Programmierung & Spezialeffekte
Teil 4: Musik, Sound-FX & Sprachausgabe
Teil 5: Leveldesign
Teil 6: Challenges & Multiplayer
Teil 7: Fertigstellung & Bugfixing



SPEEDUP In dieser schnell scrollenden Challenge wird die Reaktion des Spielers auf eine harte Probe gestellt. Wer nicht rechtzeitig ausweicht, wird gnadenlos zerquetscht. BILD: SHIN'EN

Nanostray 2

Teil 6: Challenges & Multiplayer

AUTOR: PETER WEISS

Nach einer kurzen Auszeit starten wir nun mit unserem Entwicklertagebuch zu *Nanostray 2* (*N2*) in einen heißen Sommer. Wie schon in den vorherigen Teilen des Tagebuchs angedeutet, wartet *N2* neben dem eigentlichen Hauptspiel noch mit vielen weiteren Spielmodi auf. Heute gehen wir neben dem Challenge-Modus auch auf den von den Fans sehnlichst erwarteten Multiplayer-Modus ein.

CHALLENGES

Im Challenge-Modus erwarten den Spieler 32 unterschiedliche Aufgaben, die es zu meistern gilt. Neben der Fingerfertigkeit wird hier vor allem die Reaktion und der strategische Einsatz der Subwaffen sowie der Satelliten trainiert. Wer diese Aufgaben mit Bravour gemeistert hat, ist im Hauptspiel auf jeden Fall auch fit für den nächsthöheren Schwierigkeitsgrad.

Im Gegensatz zu den *Nanostray 1*-Challenges wurden die 32 Challenge-Levels komplett neu designt. Diese Mini-Levels wurden mit einem Zeitlimit versehen und dauern bis zu einer Minute. Die Challenges werden dabei in folgende Kategorien unterteilt: Survive – wie der Name schon sagt, gilt es, die vorgegebene Zeit zu überleben. Highscore – hier muss eine vorgegebene Punktzahl innerhalb des Zeitlimits erreichen werden. Waves – eine vorgegebene Anzahl an Waves muss hier unter Zeitdruck abgeschossen werden. Bonus – hier kommt es darauf an, eine vorgegebene Anzahl an Bonusmünzen einzusammeln, bevor das Zeitlimit abläuft. Teilweise werden diese Vorgaben auch miteinander kombiniert, sodass alleine der Challenge-Modus für mehrere Tage vor den DS fesselt. Wer fleißig übt, kann vier sogenannte „Simulators" freischalten, die eine Art „Spiel im Spiel" sind und erst später enthüllt werden. Wie eingangs schon angemerkt, kommt es bei den Challenges darauf an, die bisher im normalen Spiel gesammelte Erfahrung auszubauen und den Einsatz der Satelliten und Subwaffen zu perfektionieren. Auch die richtige Wahl der Fluggeschwindigkeit ist von Wichtigkeit, da Sieg oder Niederlage eng damit zusammenhängen. Wer nur stur drauflosballert, kommt bei den Challenges nicht weit.

MULTIPLAYER

Nichts ist schöner, als mit einem Freund zusammen im Kooperativmodus ein Spiel zu bezwingen. Diese Möglichkeit bietet auch *N2*, wobei wir uns auf die Wi-Fi-Funktionalität beschränkt haben, da ein verzögerungsfreies Spielen übers Internet mit mehreren hundert Schüssen gleichzeitig auf dem Screen unmöglich ist.

IM HINTERGRUND: CONCEPT ARTS ZU NANOSTRAY 2

KOPF AN KOPF
Zu zweit macht es gleich noch mal so viel Spaß. Hier streitet man sich auch gerne mal um die blauen Bonusmünzen. BILD: SHIN'EN

MITTENDRIN
Wer in diesem Chaos voller gegnerischer Schüsse nicht Ruhe bewahrt und die Übersicht behält, wird diese Challenge nicht bestehen.
BILD: SHIN'EN

Anders als im Vorgänger (*Nanostray 1*), bei dem es dafür spezielle Levels gab, kann der Spieler in *N2* den kompletten Adventure-Modus mit einem Freund zusammen absolvieren. Voraussetzung dafür ist allerdings, dass beide Spieler im Besitz eines Moduls sind, da die Übertragung eines kompletten *N2*-Levels inklusive Sound und Musik zu lange dauern und daher den Spielspaß deutlich mindern würde.

Im Multiplayer-Modus muss der Nintendo DS neben zwei Spielerraumschiffen auch nahezu doppelt so viele Schüsse samt dazugehöriger Explosionseffekte darstellen und auch berechnen, was uns viel Kopfzerbrechen bereitet hat. Dank weiterer Optimierungen an unserer Engine läuft auch der Multiplayermodus mittlerweile nahezu konstant mit 60 Bildern pro Sekunde. Um allerdings die Übersicht auf dem kleinen Display zu gewährleisten und das Spiel nicht zu leicht werden zu lassen, hat jeder Spieler nur einen anstelle von zwei Satelliten mit an Bord. Auch was die Herausforderung anbelangt, wurde ein spezieller Schwierigkeitsgrad für den Multiplayer-Modus integriert.

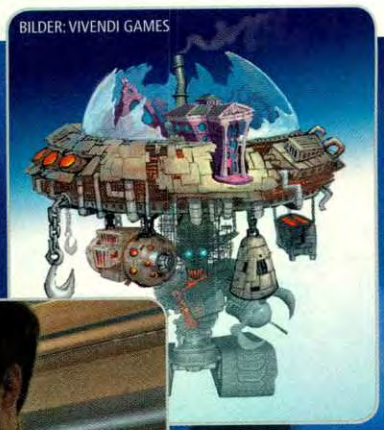
Nach dem Stress der letzten Monate ernten wir nun langsam die Früchte unserer Arbeit. Mittlerweile lässt sich das Spiel komplett durchspielen und auch zu zweit ertappen wir uns immer häufiger auf gemeinsamen Koop-Sessions. Das ist auch wichtig, denn jetzt geht es darum, noch etwaige Fehler und Unstimmigkeiten im Spiel bzw. Unzulänglichkeiten in der Spielbalance zu finden und zu eliminieren. Doch dazu mehr in der nächsten Ausgabe des Entwicklertagebuchs. ■

N-ZONE EXKLUSIV

Wir blicken den kanadischen Entwicklern von Radical Entertainment bei der Entstehung ihres *Crash*-Spiels für Wii über die Schulter!

Teil 1: Konzeption
Teil 2: Spiel- & Leveldesign
Teil 3: Die Wii-Steuerung
Teil 4: Grafik- und Sound-Programmierung
Teil 5: Feinschliff & PR-Kampagne

BILDER: VIVENDI GAMES



WII PLAY TOGETHER Links: Tim Dale (28, QA Lead), Mitte: Joe McGinnn (41, Lead Designer), Rechts: Brian Davis (26, Programmierer) BILD: RADICAL ENTERTAINMENT

Crash of the Titans

Teil 3 – Die Wii-Steuerung

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

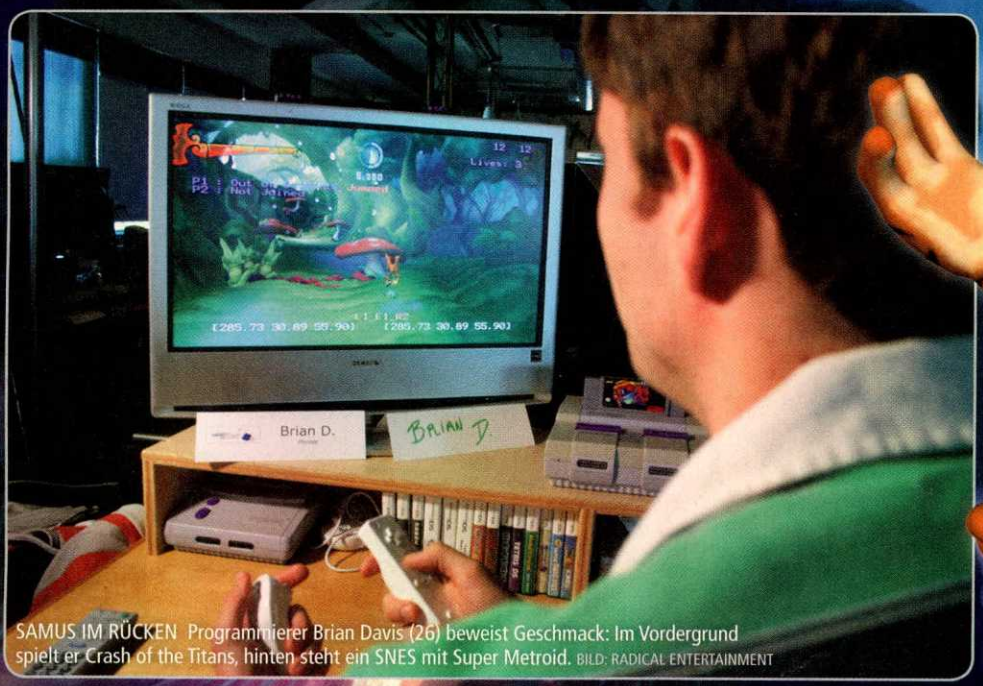
Ob die Entwickler von Radical Entertainment religiös sind, wissen wir nicht. Die drei Gebote der Wii-Steuerung haben sie aber felsenfest verinnerlicht, soviel steht fest. Lead Designer Joe McGinn nennt uns in diesem Teil des N-ZONE-Tagebuchs drei goldene Regeln zur Wii-Steuerung in *Crash of the Titans*: "Erstens legten wir fest, dass während der Kämpfe alle Handbewegungen 100%ig zuverlässig erkannt werden – ohne Ausnahmen. Zweitens wollten wir keine Gesten verwenden, wenn das Drücken von Knöpfen besser funktioniert. Und drittens lautete unsere Devise, nicht den Pointer zu vergessen! Die Gesten sind zwar witzig, aber auch die Zeigefunktion ist eine hochpräzise Konsolen-Innovation." Die Ziele bei der Entstehung der Wii-Steuerung waren also hochgesteckt.

NICHT MÜDE WERDEN!

Wir befragten den Designer, mit welchen Mitteln diese guten Vorsätze erfüllt wurden. „Um den Spieler nicht zu ermüden, verwendeten wir die Gesten nur für die Spezialattacken. Denn diese werden nur dann aktiviert, wenn Crash seine Gegner unter Kontrolle genommen hat.", antwortet Joe. Der 41-jährige Entwickler, der schon an der Entstehung von *The Simpsons Road Rage* beteiligt war, begrüßt auch die überragende Zeigefunktion der Wii-FB und nennt uns eine Spielszene, die davon Gebrauch macht: „Wir nennen es das Mojo-Vakuum: Ihr könnt Items zwar auch aufsammeln, indem ihr über sie drüber läuft, aber es ist spaßiger, mit dem Pointer auf sie zu zeigen, während

HAB DICH Crash hat einen Gegner „erobert". Schon könnt ihr eine Spezialattacke mittels Wii-Geste ausführen. BILD: VIVENDI GAMES

AUTOMATIK Die Kamera ist laut den Entwicklern jederzeit so positioniert, dass ihr alles im Visier habt. BILD: VIVENDI GAMES



SAMUS IM RÜCKEN Programmierer Brian Davis (26) beweist Geschmack: Im Vordergrund spielt er Crash of the Titans, hinten steht ein SNES mit Super Metroid. BILD: RADICAL ENTERTAINMENT

man kämpft." Außerdem lassen sich auch bestimmte Gegner wegschleudern, indem man die Wii-Fernbedienung auf den Bildschirm richtet, erklärt der Lead Designer. Die N-ZONE war vor einigen Wochen bei den Entwicklern vor Ort und begrüßt die Experimentierfreude im Hause Radical.

JETZT WIRD'S KONKRET

Doch jetzt wollten wir von Joe McGinn ein konkretes Beispiel für eine Wii-Geste wissen: „Was Crashs Kontrollen betrifft, integrierten wir mit großer Behutsamkeit beinahe entspannende Gesten. Zum Beispiel ist B die Taste für Crashs leichten Angriff. Aber ein sanfter Schüttler der Wii-Fernbedienung in Kombination mit B aktiviert die klassische Drehattacke, die zusätzlich ausgeweitet werden kann, indem ihr die FB noch mehr schüttelt."

WII-GESTEN LEICHT GEMACHT

Doch wie integriert man solche Wii-Kommandos überhaupt ins Spiel? Programmierer Brian Davis verrät: „Eine Möglichkeit ist die Auswertung von Schwingungssensor-Daten, die andere ist ein Dritthersteller-Tool, das alle Handbewegungen erkennt. Das Spiel wird dann darüber ‚informiert', sobald der Spieler eine bestimmte Handbewegung ausgeführt hat." Doch zu viele Gesten können euch kontraproduktiv sein, wie uns Brian berichtet: „Wir bauten nur dann eine Bewegungserkennung ein, wenn wir glaubten, dass sie für das Gameplay sinnvoll sein würde. Wenn die Geste nicht natürlich wirkte oder sich ein Tastendruck besser anfühlte, kam die Geste nicht ins Spiel." Brian Davis ergänzt: „Eine zu häufige Verwendung von Gesten zieht häufig technische und spielerische Probleme nach – außerdem läuft man Gefahr, den Spieler zu überfordern."

Da die Wii-Controller naturgemäß über weniger Tasten verfügt, äußerten wir Skepsis bezüglich der Kameraführung. Joe McGinn räumt unsere Bedenken beiseite: „Das Kamerasystem wurde von Grund auf für die Wii konzipiert. Wie in *God of War* und den alten Crash Bandicoot-Spielen muss man sich über die Perspektive keine Gedanken machen. Man kann sich also bequem zurücklehnen und das Spiel genießen." Ein gutes Stichwort! Genießen könnt ihr derweil die neuen Bilder aus dem Radical-Entwicklerstudio sowie neue Screenshots. Bis zum nächsten Mal! ■

Die Wii-Retro-Quelle

Dominanz

Qualität setzt sich eben immer durch, das beweisen die aktuellen Verkaufscharts der Virtual Console. Anders lässt sich sonst nicht erklären, dass ausgerechnet das älteste NES-Spiel – *Super Mario Bros.* – die Spitze der Download-Charts anführt. Wenn man sich die ersten vier Plätze ansieht, scheint der Klempner auch insgesamt keine Abnutzungserscheinungen zu zeigen, trotz seiner penetranten Omnipräsenz bei allen möglichen und unmöglichen Gelegenheiten. Ich hoffe, wir dürfen das neben dem unglaublichen Erfolg der Wii als Ansporn für alle Dritthersteller sehen, dass in Zukunft mehr Anbieter auf den VC-Zug aufspringen. Einige Firmen warten ja immer noch ab oder stellen nur zaghaft Titel zur Verfügung. In erster Linie denke ich hier natürlich an Square Enix, die viele Hits beisteuern könnten, aber auch THQ, Activision, Ubisoft oder EA. Bis diese Wünsche irgendwann einmal wahr werden, werden noch einige Downloads auf die heimischen Wiis wandern müssen.

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

4,7 Millionen Downloads über die Virtual Console

Damit ist die Downloadplattform ähnlich erfolgreich wie die Konsole selbst.

Die Führungsriege des japanischen Videospielherstellers darf ein Dauergrinsen zur Schau tragen: Erst verweist man bei den Verkaufszahlen die hochgezüchtete HD-Konkurrenz in die Schranken, und jetzt ist auch noch die Vermarktungsplattform der Retro-Klassiker überaus erfolgreich. Knapp 5 Millionen Spiele sind bisher über den virtuellen Ladentisch gegangen, was umgerechnet etwa 1.000 verkauften Spielen pro Stunde seit dem Start der Wii entspricht. Im schlechtesten Fall spülte die Virtual Console damit knapp 25 Millionen Dollar in Nintendos Kasse. So toll die Nachricht im ersten Moment für Nintendo klingen mag, scheinbar nutzen viele Spieler die innovative Konsole in erster Linie zur Aufarbeitung ihrer Videospielvergangenheit, nicht aber wegen ihrer weiteren Qualitäten. Egal, uns Retro-Fans kann es nur recht sein, schließlich wächst die Klassikerbibliothek stetig. Erst Mitte Juni wurde hierzulande das einhundertste Virtual-Console-Spiel veröffentlicht, in den USA war es schon am 1. Juni mit *Zelda 2* so weit – definitiv ein würdiger Jubiläumstitel. Übrigens gab man im Zuge dessen auch die bisherigen Verkaufsschlager bekannt, die wir euch nicht vorenthalten wollen. **(sd)**

TOP 5 DOWNLOADGAMES

1. Super Mario Bros. (NES)
2. Super Mario 64 (N64)
3. Mario Kart 64 (N64)
4. Super Mario World (SNES)
5. The Legend of Zelda (NES)

TOPHIT Selbst 22 Jahre nach seiner Erstveröffentlichung und der Eintragung in das Guinness-Buch der Rekorde immer noch ganz oben: Super Mario Bros. BILD: N-ZONE

Donkey Kong Country 2 (SNES, 1995)

Aus der Zeit, als Rare noch kommerziell erfolgreiche Spiele machte ...

AUFGESPIESST Mit dem Nashorn dürft ihr durch die Level-Kulissen wüten. BILD: N-ZONE

BILD: NINTENDO

Mitte der 90er Jahre war Rare für Nintendo der Garant für erstklassige Spiele, die auch beim Publikum sehr gut ankamen. Grund dafür war unter anderem die hohe spielerische und technische Qualität von *Donkey Kong Country*, das gegen Ende der SNES-Ära zeigte, zu welchen Höchstleistungen der 16-Bitter eigentlich in der Lage war. Der zweite Teil der Reihe, *Diddy's Kong Quest*, untermauerte den Wert des englischen Studios für Nintendo. Nachdem sich Rare im ersten Teil mit der neuartigen Technik anfreunden musste, die extra für diese Spiele entwickelt wurde, konnten sie im zweiten Teil zeigen, dass sich auch spielerisch noch mehr aus dem Konzept der Serie herausholen ließ. *Diddy's Kong Quest* übertrumpft den Vorgänger in allen Belangen: die spannende Geschichte, das einzigartige Leveldesign, die gut versteckten Geheimnisse und die packende musikalische Untermalung waren damals ein Festschmaus für alle nach hochkarätiger Plattform-Kost darbenden Fans. Auch heute hat der Klassiker nichts von seiner Faszination verloren und gilt zweifellos schon jetzt als eines der großen Spiele-Highlights der Virtual Console. **(sd)**

RETRO-TEST

DONKEY KONG COUNTRY 2

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Rare
Preis:	800 Punkte

WERTUNG ★★★★★

GESUNDHEITSBEWUSST Gemüse ist hier der Schlüssel zum Erfolg! BILD: N-ZONE

Super Mario Bros. 2 (NES, 1989)

Irgendwie anders, aber leider nicht ganz so erfrischend

Als der heiß ersehnte Nachfolger zu *Super Mario Bros.* 1989 in die deutschen NES-Geräte wanderte, waren viele Spieler äußerst irritiert. Obwohl das Jump & Run für damalige Verhältnisse grafisch sehr beeindruckte, hatte es mit seinem direkten Vorgänger nicht viel gemein. Statt die Gegner durch einen beherzten Sprung auf den Kopf unschädlich zu machen, musste man sie nun aufheben und nach bester Konsumtradition einfach wegwerfen. Der Grund: Weil Nintendo das in Japan längst erschienene „echte" *Super Mario Bros. 2* als zu schwer für den westlichen Markt einstufte, wurde ein anderes Spiel einfach mit *Mario*-Charakteren ausgestattet und dezent angepasst. Überraschenderweise ist das hierzulande erschienene *Super Mario Bros. 2* auch aktuell noch gut spielbar, macht aber heute wie damals weniger Spaß als ein richtiges Mario. Sammler und Mario-Fans werden aus Prinzip zugreifen, alle anderen warten wohl eher auf den unter Fans besten Teil der Serie, das legendäre *Super Mario Bros. 3*. **(sd)**

RETRO-TEST

SUPER MARIO BROS. 2

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Preis:	500 Punkte

WERTUNG ★★☆☆☆

EIERWURF Der erste Boss wird einfach mit Eiern beschmissen. BILD: N-ZONE

Alle erhältlichen Virtual-Console-Titel auf einen Blick

Titel	System	Erschienen	Wertung	Preis	CL	GC	WF
Actraiser	SNES	1992	★★★★	800	X	X	
Alex Kidd In The Enchanted Castle	Mega Drive	1989	★★★	800	X	X	X
Alien Crush	TurboGrafx	1989	★★	600	X	X	X
Altered Beast	Mega Drive	1990	★	800	X	X	X
Baseball	NES	1985	★★	500	X	X	X
Battle Lode Runner	TurboGrafx	1993	★★★	600	X	X	X
Biohazard Battle	Mega Drive	1992	★★	800	X	X	X
Blazing Lazers	TurboGrafx	1989	★★★★	600	X	X	X
Bomberman ,93	TurboGrafx	1992	★★★★	600	X	X	X
Bonanza Bros.	Mega Drive	1991	★★	800	X	X	X
Bonk's Adventure	TurboGrafx	1990	★★★	600	X	X	X
Bonk's Revenge	TurboGrafx	1991	★★★	600	X	X	X
Castlevania	NES	1990	★★★	500	X	X	X
Chew-Man-Fu	TurboGrafx	1990	★★	600	X	X	X
Columns	Mega Drive	1990	★★★	800	X	X	X
Comix Zone	Mega Drive	1995	★★★	800	X	X	X
Donkey Kong	NES	1986	★★	500	X	X	X
Donkey Kong Country	SNES	1994	★★★★★	800	X	X	
Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest	SNES	1995	★★★★★	800	X	X	
Donkey Kong Jr.	NES	1987	★★	500	X	X	X
Donkey Kong Jr. Math	NES	1987	★★	500	X	X	X
Double Dungeons	TurboGrafx	1989	★★	600	X	X	X
Dragon's Curse	TurboGrafx	1990	★★★★	600	X	X	X
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	Mega Drive	1993	★★★	800	X	X	X
Dungeon Explorer	TurboGrafx	1989	★★	600	X	X	X
Ecco the Dolphin	Mega Drive	1992	★★★	800	X	X	X
Excite Bike	NES	1986	★★★	500	X	X	X
Final Fight	SNES	1992	★★★	800	X	X	
F-Zero	SNES	1992	★★★★	800	X	X	
Galaga	NES	1988	★	500	X	X	X
Gain Ground	Mega Drive	1991	★★★	800	X	X	X
Golden Axe	Mega Drive	1990	★★★	800	X	X	X
Gradius	NES	1986	★★★★	500	X	X	X
Gunstar Heroes	Mega Drive	1993	★★★★★	800	X	X	X
Ice Climber	NES	1985	★★	500	X	X	X
Ice Hockey	NES	1988	★★	500	X	X	X
Kid Chameleon	Mega Drive	1992	★★	800	X	X	X
Kid Icarus	NES	1987	★★	500	X	X	X
Kirby's Adventure	NES	1993	★★★	500	X	X	X
Lylat Wars	N64	1997	★★★★	1000	X	X	
Mach Rider	NES	1987	★★	500	X	X	X
Mario & Yoshi	NES	1992	★★★★	500	X	X	X
Mario Bros.	NES	1983	★★	500	X	X	X
Mario Kart 64	N64	1996	★★★★★	1000	X	X	
Mighty Bomb Jack	NES	1992	★★	500	X	X	X
Military Madness	TurboGrafx	1989	★★★	600	X	X	X
Motoroader	TurboGrafx	1989	★★	600	X	X	X
NES Open Tournament Golf	NES	1992	★★★	500	X	X	X
New Adventure Island	TurboGrafx	1992	★★★	600	X	X	X
Ninja Spirit	TurboGrafx	1990	★★	600	X	X	X
Pac-Man	NES	1993	★	500	X	X	X
Pinball	NES	1986	★	500	X	X	X
Punch Out!!	NES	1987	★★	500	X	X	X
R-Type	TurboGrafx	1991	★★★★★	800	X	X	X
R-Type III: The Third Lightning	SNES	1994	★★★★★	800	X	X	
Ristar	Mega Drive	1994	★★★	800	X	X	X
Shockman	TurboGrafx	1992	★★	600	X	X	X
Sim City	SNES	1992	★★★★	800	X	X	
Soccer	NES	1987	★	500	X	X	X
Soldier Blade	TurboGrafx	1992	★★★★	600	X	X	X
Solomon's Key	NES	1990	★★★	500	X	X	X
Sonic Spinball	Mega Drive	1993	★★★	800	X	X	X
Sonic the Hedgehog	Mega Drive	1991	★★★★	800	X	X	X
Space Harrier II	Mega Drive	1990	★★	800	X	X	X
Splatterhouse	TurboGrafx	1990	★★	600	X	X	X
Streets of Rage	Mega Drive	1991	★★★	800	X	X	X
Streets of Rage II	Mega Drive	1993	★★★	800	X	X	X
Super Castlevania IV	SNES	1991	★★★★	800	X	X	
Super Ghouls 'n Ghosts	SNES	1992	★★★★	800	X	X	
Super Mario 64	N64	1996	★★★★★	1000	X	X	
Super Mario Bros.	NES	1987	★★★	500	X	X	X
Super Mario Bros. 2	NES	1989	★★	500	X	X	X
Super Mario World	SNES	1992	★★★★★	800	X	X	
Super Probotector Alien Rebels	SNES	1992	★★★★★	800	X	X	
Super Star Soldier	TurboGrafx	1990	★★★	600	X	X	X
Super Street Fighter II: World Warrior	SNES	1991	★★★★	800	X	X	
Sword of Vermillion	Mega Drive	1991	★★★	800	X	X	X
Teenage Mutant Ninja Turtles	NES	1989	★★	500	X	X	X
Tennis	NES	1986	★★	500	X	X	X
The Legend of Mystical Ninja	SNES	1991	★★★	800	X	X	
The Legend of Zelda	NES	1987	★★★	500	X	X	X
The Legend of Zelda: A Link to the Past	SNES	1992	★★★★	800	X	X	
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	N64	1998	★★★★★	1000	X	X	
The Story of Thor	Mega Drive	1995	★★★	800	X	X	X
Toe Jam & Earl	Mega Drive	1992	★★★	800	X	X	X
ToeJam & Earl in Panic on Funkotron	Mega Drive	1993	★★★	800	X	X	X
Urban Champion	NES	1987	★★	500	X	X	X
Vectorman	Mega Drive	1995	★★★	800	X	X	X
Victory Run	TurboGrafx	1989	★★	600	X	X	X
Vigilante	TurboGrafx	1988	★★	600	X	X	X
Virtua Fighter 2	Mega Drive	1996	★★★	800	X	X	X
Wario's Woods	NES	1994	★★★	500	X	X	X
World Sports Competition	TurboGrafx	1992	★★★	600	X	X	X
Wonder Boy in Monster World	Mega Drive	1992	★★★	800	X	X	X
Xevious	NES	1988	★★	500	X	X	X
Zelda II: The Adventure of Link	NES	1988	★★★	500	X	X	X

Erklärungen: **CL** = Classic Controller **GC** = GameCube-Controller **WF** = Wii-Fernbedienung

JÄGER UND SAMMLER

Hallo, liebe Leser!

In diesem Monat gibt es natürlich den zweiten Teil unseres Soundtrack-Specials – Club Sounds 2 und gleich zwei äußerst schicke Editionen des Nintendo DS. Sowohl Nintendo als auch Square Enix veröffentlichen im Juli Limited Editions, die Sammlerherzen höher schlagen lassen. Während *It's A Wonderful World* und der dazugehörige DS wohl in Europa wenig Beachtung finden dürften, könnte der quietschgelbe DS mit Pikachu auf der Front schon eher Freunde finden. Es wird Zeit, dass Nintendo auch in Europa solche Geräte veröffentlicht – mit einfachen Farbwechseln geben wir uns nicht zufrieden! Und jetzt viel Spaß beim Stöbern, Lesen und Sammeln.

SASCHA DOWIDAT
30, Freier Redakteur

Neu im Handel I

DS Lite Pikachu Limited Edition

Keine neue Nintendo-Handheld-Generation ohne eine Limited Edition mit dem beliebtesten Pokémon der Welt auf der Front. Die Rede ist natürlich von Pikachu. Um einen der begehrten limitierten DS Lite in der schreienden Farbe Neongelb zu erhaschen, mussten Fans der kleinen Taschenmonster zwischen dem 1. Juni und 1. Juli 2007 die Pokémon Center Japans besuchen und einen speziellen Antrag ausfüllen – das Los entscheidet anschließend, wer eines der begehrten Geräte mit dem Konterfei von Pikachu zum regulären Preis von 16.800 Yen erhält.

Wer als Europäer den gelben DS Lite haben möchte, könnte bei einschlägigen Importhändlern fündig werden. Allerdings schlägt hier meist die Profitgier zu, und die Geräte werden für 150 Euro angeboten – Zollgebühren und Porto gehen natürlich extra. Im Unterschied zu einem Flug nach Tokio, für den schnell 700 Euro fällig werden, ist das aber vergleichsweise günstig.

BILD: NINTENDO

Inhalt: DS Lite Yellow
Stückzahl: Unbekannt
Offizieller Verkaufspreis: 16.800 Yen (ca. 100 Euro)
Erscheinungsland: Japan
Veröffentlichungsgrund: Unbekannt
Wo erhältlich: Pokémon Center
Seltenheitsfaktor: Mittel

Neu im Handel II

It's A Wonderful World DS Lite Limited Edition

Wenn im Juli *It's A Wonderful World*, die neue Rollenspielserie aus dem Hause Square Enix, in Japan Premiere feiert, darf eine neue DS Lite Limited Edition natürlich nicht fehlen. Pünktlich zum Start steht ein schicker „It's A Wonderful World DS" im schmucken silbernen Design im Handel. Das Rollenspiel, das übrigens von den Machern der *Kingdom Hearts*-Reihe programmiert wurde, ist allerdings in der Limited Edition nicht enthalten. Auf dem Gerät prangt stolz das düstere Totenkopf-Logo der Serie, und an der Seite ist ein Schriftzug angebracht. Angesichts der Tatsache, dass die Reihe bis jetzt nicht für Europa und die USA angekündigt wurde, ist das Erscheinen des Bundles außerhalb von Japan aktuell sehr unwahrscheinlich. Zum regulären DS-Preis von 16.800 Yen ist die Edition ab dem 27. Juli erhältlich. Ein Explodieren des Preises, das bei der „Final Fantasy Sky Pirate Edition" zu beobachten war, ist angesichts der Neueinführung der Serie aber wohl nicht zu erwarten.

Inhalt: DS Lite Gloss Silver, It's a Wonderful World
Stückzahl: Unbekannt
Offizieller Verkaufspreis: 16.800 Yen (ca. 100 Euro)
Erscheinungsland: Japan
Veröffentlichungsgrund: Release von It's A Wonderful World
Wo erhältlich: Frei verkäuflich
Seltenheitsfaktor: Niedrig

SCHMUCKSTÜCK Deutschen Boden wird diese Limited Edition aber (vorerst) nicht sehen.

Club Sounds Volume 2

Unglaublich, wie groß die Nintendo Club-Gemeinschaft früher war. Das beweisen zahlreiche Zuschriften an uns, die weitere Bilder der Original-Soundtracks diverser Spiele enthielten – herzlichen Dank dafür. Deshalb gibt es in diesem Monat auch direkt den zweiten Teil unseren Club-Sounds-Specials, das euch weitere sieben Soundtracks vorstellt, die vornehmlich als Prämien im Club Nintendo vergeben wurden. Schade, dass Nintendo von dieser Praxis Abstand genommen hat, seinen Fans Soundtracks zu populären Spielen anzubieten – nur vereinzelt verirren sich noch CDs in den Sternekatalog und können dort eingetauscht werden. Auch aus dieser Quelle haben wir noch ein Exemplar, das wir euch vorstellen möchten.

SOUNDTRACK-FETISCHIST
Bei Andi Hammerl landet Nintendo auch im CD-Player.
BILD: N-ZONE

Baten Kaitos Original Soundtrack

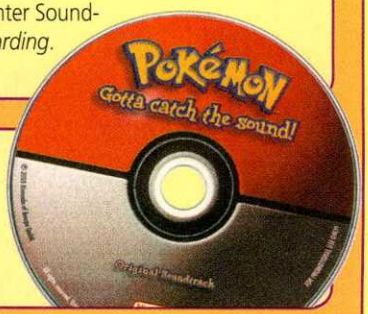
Info: Zum malerischen Rollenspiel veröffentlichte Nintendo Anfang 2006 im deutschen Sternekatalog diesen stimmungsvollen Soundtrack.

Erscheinungsjahr: 2006

N64Y2K Millennium Trax

Info: Erschien kurz vor der Jahrtausendwende als Abo-Prämie. Auf dem Album befinden sich Technoversionen berühmter Soundtracks von *Ocarina of Time* bis *1080° Snowboarding*.

Erscheinungsjahr: 1999



Pokémon (Gotta catch the Sound)

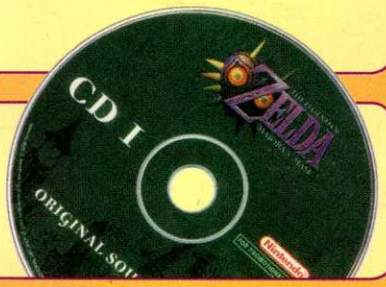
Info: Für *Pokémon*-Fans ist diese CD ein Traum. Auf ihr befinden sich die besten Soundtracks aus den Spielen *Pokémon Snap* und *Pokémon Stadium*.

Erscheinungsjahr: 2000

Sound Adventures Original Soundtrack

Info: Diese seltene CD (eine abgespeckte Version der *Millennium Traxs*) gab es nie offiziell im Handel; sie wurde von Nintendo als Weihnachtsgeschenk an Abonnenten verschickt.

Erscheinungsjahr: 1998



The Legend of Zelda: Majora's Mask Original Soundtrack

Info: Diese Doppel-CD mit dem Soundtrack zum grandiosen *Ocarina of Time*-Nachfolger gab es im Jahr 2000 als Abo-Prämie im Club Nintendo.

Erscheinungsjahr: 2000

The Legend of Zelda: Ocarina of Time Original Soundtrack

Info: Vielleicht eine der beliebtesten Soundtrack-CDs aus dem Club Nintendo, schließlich sind die eingängigen Melodien aus *Ocarina of Time* legendär.

Erscheinungsjahr: 1999

The Legend of Zelda: Ocarina of Time: The Lost Tracks (Vol.2)

Info: Auf dem zweiten Teil des *Ocarina of Time*-Soundtracks liefert Nintendo ein paar fehlende Melodien des ersten Teils nach. Er enthält zusätzlich eine Technoversion von Salias Lied.

Erscheinungsjahr: 1999

BILDER: N-ZONE

Bitte melde dich!

Schlummern auch in eurer Sammlung limitierte Editionen oder Unikate? Dann lasst uns daran teilhaben und schickt uns eure Fotos an redaktion@n-zone.de. Oder habt ihr Fragen zu einzelnen Editionen? Probleme mit dem Importieren? Dann zögert nicht und schickt uns eine Mail. Für die nächste Ausgabe suchen wir weiterhin alle Merchandising-Artikel, die es rund um das Thema Nintendo gibt. Uhren, T-Shirts, Soundtracks, Brettspiele, Tassen – egal was, Hauptsache, es steht Nintendo drauf. Habt ihr Fotos davon? Dann ab damit an die obige Adresse. Bitte habt Verständnis dafür, dass alle Angaben ohne Gewähr und die Preise immer abhängig vom Zustand der Geräte sind.

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten drei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps, die euch garantiert weiterhelfen.

SASCHA DOWIDAT
29, Freier Redakteur

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0900/1 101 951

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Dr. Robotnik's Mean Bean Machine (Virtual Console)

CODES | Alle Kombinationen für die Bohnenstapelei

Wem die Bohnenstapelei nicht langsam zu den Ohren herauskommt, sollte vielleicht einen Bogen um unsere heutigen Cheats machen, denn wir haben alle Levelcodes für *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine* für euch zusammengestellt. Gebt einfach die folgenden Kombinationen unter dem Punkt „Continue" ein. Ein kleiner Hinweis: Die einzelnen Farben entsprechen den farbigen Bohnen im Spiel – und die Eingabe sollte ein Klacks sein.

EASY:

Level 02 - Frankly: Rot, Rot, Rot, Orange
Level 03 - Humpty: Transparent, Violett, Transparent, Grün
Level 04 - Coconuts: Rot, Transparent, Orange, Gelb
Level 05 - Davy Sprocket: Transparent, Blau, Blau, Violett
Level 06 - Skweel: Transparent, Rot, Transparent, Violett
Level 07 - Dynamight: Violett, Gelb, Rot, Blau
Level 08 - Grounder: Gelb, Violett, Orange, Blau
Level 09 - Spike: Gelb, Violett, Orange, Blau
Level 10 - Sir Ffuzzy-Logik: Rot, Gelb, Transparent, Orange
Level 11 - Dragon Breath: Grün, Violett, Blau, Transparent
Level 12 - Scratch: Rot, Orange, Orange, Gelb
Level 13 - Dr. Robotnik: Gelb, Orange, Blau, Blau

NORMAL:

Level 02 - Frankly: Orange, Transparent, Gelb, Gelb
Level 03 - Humpty: Blau, Transparent, Rot, Gelb
Level 04 - Coconuts: Gelb, Blau, Transparent, Violett
Level 05 - Davy Sprocket: Orange, Grün, Blau, Gelb
Level 06 - Skweel: Grün, Violett, Violett, Gelb
Level 07 - Dynamight: Violett, Blau, Grün, Orange
Level 08 - Grounder: Grün, Orange, Transparent, Gelb
Level 09 - Spike: Blau, Violett, Orange, Orange
Level 10 - Sir Ffuzzy-Logik: Orange, Rot, Gelb, Transparent
Level 11 - Dragon Breath: Transparent, Rot, Rot, Blau
Level 12 - Scratch: Grün, Grün, Transparent, Gelb
Level 13 - Dr. Robotnik: Violett, Gelb, Orange, Transparent

HARD:

Level 02 - Frankly: Transparent, Grün, Gelb, Gelb
Level 03 - Humpty: Gelb, Violett, Transparent, Violett
Level 04 - Coconuts: Blau, Grün, Transparent, Blau
Level 05 - Davy Sprocket: Rot, Violett, Grün, Grün
Level 06 - Skweel: Gelb, Gelb, Transparent, Grün
Level 07 - Dynamight: Violett, Transparent, Blau, Blau
Level 08 - Grounder: Transparent, Gelb, Orange, Gelb
Level 09 - Spike: Violett, Blau, Blau, Grün
Level 10 - Sir Ffuzzy-Logik: Transparent, Grün, Rot, Gelb
Level 11 - Dragon Breath: Blau, Gelb, Gelb, Orange
Level 12 - Scratch: Grün, Transparent, Transparent, Blau
Level 13 - Dr. Robotnik: Orange, Transparent, Violett, Orange

HARDEST:

Level 02 - Frankly: Blau, Blau, Grün, Gelb
Level 03 - Humpty: Grün, Gelb, Grün, Transparent
Level 04 - Coconuts: Violett, Violett, RedBean, Orange
Level 05 - Davy Sprocket: Grün, Rot, Violett, Blau
Level 06 - Skweel: Violett, Transparent, Grün, Gelb
Level 07 - Dynamight: Blau, Violett, Grün, Orange
Level 08 - Grounder: Transparent, Violett, Gelb, Orange
Level 09 - Spike: Violett, Grün, Orange, Transparent
Level 10 - Sir Ffuzzy-Logik: Grün, Blau, Gelb, Orange
Level 11 - Dragon Breath: Grün, Violett, Orange, Rot
Level 12 - Scratch: Rot, Grün, Orange, Blau
Level 13 - Dr. Robotnik: Rot, Rot, Transparent, Gelb

GAR NICHT LEICHT Seid gewarnt, auf Hard wird das Bohnenstapeln schnell zur Herausforderung für Körper und Geist. BILD: N-ZONE

WIE IMMER Große blecherne Klappe, aber wenn es wirklich darauf ankommt, nichts dahinter. BILD: N-ZONE

Chew-Man-Fu (Virtual Console)

CODES | Zugang zu Area 5

Und hier ein kleiner Code für den niedlichen TurboGrafx-Klassiker *Chew-Man-Fu*. Gebt als Passwort im Startmenü folgenden Code ein: 677261. Schon startet ihr in Area 5 und Runde 50. Das ist sicherlich nicht leicht und selbst für Profis eine echte Herausforderung.

CODE ZUM GLÜCK Wir sagen euch, wie ihr euch fix in Runde 50 beamt. BILD: N-ZONE

Kid Icarus (Virtual Console)

CODES | Levelcodes für den Klassiker

Der kleine Ikarus schlägt sich tapfer durch die Mythologie und kämpft gegen schaurige Kreaturen, die leider hoffnungslos in der Überzahl sind. Wir helfen euch mit einigen Levelcodes und stocken eure Herzen und Federn mächtig auf.

Level	Code
Level 1-2	IeX2am O2!800 OW000G 400alh
Level 1-3	IeX2eH T2V100 kWG00G 400eoN
Level 1-4	IeX2OJ W2k400 GmG00G 400W3r
Level 2-1	IeX2Se i2dF00 emG00G K00Wai
Level 2-2	IeX282 u27800 MG110G K00aa!
Level 2-3	IeX201 !2S400 eSH10G K00eKG
Level 2-4	IeX2is 83m100 caH11G K00WLh
Level 3-1	IeX2uB N3dF00 maH11G K10WsP
Level 3-2	IeX2SO O3dF00 eaH11G K10a6g
Level 3-3	IeX2yG T3dF00 ?aX11G K10ec7
Level 3-4	IeX2SQ V3dF00 ueX11G K10WNg
Level 4-1	IeX2mN c3dF00 ueX11G K50WOZ

FLÜGGE In den rasanten Flugpassagen sind schnelle Reaktionen gefragt. BILD: N-ZONE

Kimmunicator (DS)

CHEATS | Die perfekte Agentinnenausrüstung

Hier kommen noch einige Cheat-Nachzügler zu Disneys smarter Agentenversoftung *Kimmunicator*. Gebt diese mitten im Spiel ein, um Kim unbesiegbar zu machen, alle Missionen freizuschalten oder Kims Kleiderschrank zu füllen.

9.999 Teile:	Haltet R+L und drückt Y, Y, X, B, A, Y
Alle Missionen:	Haltet R+L und drückt X, Y, X, A, X, B
Alle Outfits:	Haltet R+L und drückt B, A, X, Y, A, B
Keine Leben verlieren:	Haltet R+L und drückt Y, Y, Y, X
Unbesiegbar:	Haltet R+L und drückt Y, Y, Y, X, A, B

SZENENWECHSEL Gleich zu Beginn dürft ihr alle Missionen frei anwählen. BILD: N-ZONE

AGENTIN MIT STIL Mit unseren Cheats schaltet ihr neue Outfits frei. BILD: N-ZONE

CHEATREGISTER

Hier findet ihr sämtliche Cheats der letzten sechs Ausgaben.

Titel	Ausgabe
Wii	
Bomberman '93	06/07
Call of Duty 3	03/07
Cars	05/07
Donkey Kong Country 2	07/07
Ecco the Dolphin	07/07
Far Cry: Vengeance	03/07
Final Fight	07/07
Gottlieb Pinball Classics	05/07
Gradius	05/07
Ice Age 2: Jetzt taut's	07/07
Marvel: Ultimate Alliance	03/07 / 04/07
Military Madness	07/07
Ristar	06/07
The Legend of Zelda: The Twilight Princess	02/07 / 03/07 / 04/07 / 05/07 / 07/07
Tony Hawk's Downhill Jam	02/07 / 03/07
Game Boy	
Animal Crossing	02/07
Der tierisch verrückte Bauernhof	07/07
Metroid Prime	07/07
Metroid Prime 2: Echoes	02/07
Need for Speed: Carbon	02/07
SpongeBob Schwammkopf: Die Kreatur aus der Krossen Krabbe	02/07
Sonic Heroes	04/07
SSX On Tour	05/07
The Legend of Zelda: Twilight Princess	07/07
Nintendo DS	
Hotel Dusk: Room 215	06/07
Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie	06/07
New Super Mario Bros.	03/07
Phoenix Wright: Ace Attorney	02/07
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	02/07
Spectrobes	05/07 / 06/07
Tony Hawk's Downhill Jam	04/07
Worms: Open Warfare	04/07
Game Boy	
Donkey Kong Country	06/07
Pokémon Smaragd & Pokémon Feuerrot	04/07

Leser fragen, N-ZONE hilft!

Hier stehen wir euch mit Rat und Tat zur Seite und werden die meistgestellten Fragen beantworten. Schreibt eure Fragen mit einer präzisen Beschreibung eures Problems einfach an redaktion@n-zone.de.

Yoshi's Island DS (Nintendo DS)

Hallo liebes N-Zone-Team,
erst mal alles Gute zum zehnten Geburtstag. Ich habe eine Frage zu *Yoshi's Island DS*. Und zwar komme ich in Welt 3, Level 4 nicht weiter. Ich finde nämlich den Schlüssel der zweiten Tür im Raum mit den vier Boo-Huhs nicht. Ich habe schon das ganze Schiff danach abgesucht, aber nur den ersten Schlüssel gefunden. Ich hoffe, ihr könnt mir helfen. Vielen Dank schon mal im Voraus.
Euer Leser Michael

N-ZONE: Hallo Michael,
vielen Dank für die lieben Glückwünsche. Wie es scheint, hast du hier ein Problem, das viele Leser kennen. Aber wenn du den ersten Schlüssel schon ergattert hast, ist der Weg zum zweiten nicht mehr weit. Ganz in der Nähe des Fundortes von Key 1 befindet sich auch Nummer 2. Das Geheimnis birgt eine Vase auf einer Plattform, die den Schlüssel enthält. Diese Vase musst du ganz nach links schieben, bis sie herunterfällt und zerbricht. Dann kannst du den Schlüssel ohne große Probleme aufnehmen. Der Weg zum nächsten Endboss ist frei!

Hotel Dusk: Room 215 (Nintendo DS)

Hallo N-Zone,
ich komme in Kapitel 4 bei *Hotel Dusk: Room 215* nicht weiter. Ich habe das gestohlene Geld im Spülkasten gefunden und jetzt will Dunning meinen Koffer durchsuchen. Könnt ihr mir verraten, wo ich das Geld, die rote Schatulle und den Schlüssel verstecken muss? Ich komme einfach nicht weiter. Würde mich über eine Antwort sehr freuen.
Gruß, Rebecca

N-ZONE: Hallo Rebecca,
wichtig ist, dass du zu diesem Zeitpunkt die von dir genannten Gegenstände im Koffer verstaut hast. Achte aber außerdem darauf, dass du auch den Zettel, den du im Büro gefunden hast (der Zahlencode für den Schrank) mit in den Koffer gelegt hast. Dann solltest du keine Probleme mehr mit Dunning haben, denn er wird dich nicht aufhalten.

Super Mario Sunshine (GameCube)

Hallo N-Zone,
ich habe eine Frage zum Spiel *Super Mario Sunshine* für den GameCube. Mein Freund erzählt, dass man mit 70 Shines gegen den Endgegner Bowser kämpfen kann. Bei mir klappt es aber nicht. Mach ich irgendetwas falsch oder muss ich vorher jeden Level durchspielen?
Dankeschön.
Viele Grüße,
Simon Winzer, Mönchengladbach

N-ZONE: Hallo Simon,
das ist tatsächlich so nicht ganz richtig. Die wichtigste und einzige Voraussetzung zum Schlagabtausch mit Marios Erzfeind ist, dass du in den Abschnitten vorher alle Kämpfe mit Shadow Mario erfolgreich abgeschlossen hast. Danach kannst du zur Piazza Delfino zurückkehren, wo du feststellen wirst, dass alles überflutet ist. Folge nun Shadow Mario weiter, und er wird dich direkt zum Collina Korona führen, an dessen Ende du schon von Bowser erwartet wirst. Zu diesem Zeitpunkt hat man allerdings mindestens 70 Shines, wahrscheinlich aber mehr. Bitteschön!

Pokémon Diamant (Nintendo DS) und Jump Ultimate Stars (Nintendo DS)

Hallo liebes N-Zone-Team,
ich will gleich zur Sache kommen. Hier sind meine zwei Fragen:
1. Ich komme bei *Pokémon Diamant* nicht weiter. In der fünften Arena ist die Arena-Leiterin nicht da, und ich weiß nicht, wie sie zu ihrer Arena geht. Bitte helft mir weiter!
2. Ich habe mir das Spiel *Jump Ultimate Stars* aus Japan importieren lassen, und bin recht weit gekommen, aber nach stundenlangem Rumprobieren, da das Spiel auf Japanisch ist, schaffe ich in der fünften Welt (J-World) auf der Insel, die mit einem P gekennzeichnet ist, nicht die erste Mission. Wisst ihr, was man da machen muss, um die Mission zu schaffen?

Gruß, Denis

N-ZONE: Hallo Denis,
Zu Frage 1: Du brauchst die Arenaleiterin noch nicht zu bezwingen. Sie kommt erst später im Spielverlauf in die Arena zurück. Bis dahin laufe einfach zur nächsten Stadt.
Zu Frage 2: Wir haben uns in der Redaktion mal zusammengesetzt, unsere Japanisch-Kenntnisse rausgekramt und folgenden Lösungsweg für dich herausgefunden. Triff jeden Gegner mit Bo-bobos Kombination Oben + Y. Dazu musst du natürlich ein Deck benutzen, in dem Bo-bobo vorhanden ist (der Typ mit der Sonnenbrille und dem blonden Afro). Anschließend musst du die nächsten Stufen erst in 30 Sekunden, dann in 25, 20 und 15 Sekunden schaffen. Schaffst du es in zehn, schaltest Du Mr. Satan aus *Dragon Ball* frei.

Abspielbar auf PS3, PS2, Xbox, Xbox 360, PCs mit DVD-Drive, DVD-Playern

N·ZONE

08/2007 **DVD: Inhalt**

Seite 1:

N-ZONE

Thema des Monats
- Resident Evil 4 – Wii Edition (Wii)

Vorschau
- Rayman Raving Rabbids 2 (Wii)

Test
- Bionicle Heroes (Wii)
- Brothers in Arms DS (DS)
- Die Siedler (DS)
- Elite Beat Agents (DS)
- Kirby: Maus-Attacke (DS)
- Metroid Prime Pinball (DS)
- Pangya! Golf with Style (Wii)
- Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt (Wii)
- Sim City DS (DS)
- VC-Test des Monats: Donkey Kong Country 2

Bonus
- Der 1. N-ZONE-Werbespot (1997)
- Star Wars The Force Unleashed

Spiel-Trailer
- Anno 1701
- Big Brain Academy
- Brothers in Arms DS
- Cosmic Family
- Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging
- FIFA 08
- Harry Potter und der Orden des Phönix
- Harry Potter: Making of Hogwarts
- Juiced 2: Hot Import Nights
- König der Wellen
- Mario Party 8
- Mario Strikers Charged Football
- Need for Speed ProStreet
- Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt
- Pokémon Battle Revolution
- Rayman Raving Rabbids 2
- Resident Evil Umbrella Chronicles
- SEGA presents Touch Darts
- Worms Open Warfare 2

Seite 2:

XBOX-ZONE

Vorschau
- BioShock (X360)
- Blazing Angels 2 (X360)

Test
- Forza Motorsport 2 (X360)
- Shadowrun (X360)

Bonus
- Fable 2 (Entwickler-Tagebuch Teil 1)

Spiel-Trailer
- Blazing Angels 2
- Naruto: Rise of a Ninja
- Overlord
- Prince of Persia Classic Arcade
- Project Sylpheed
- Rayman Raving Rabbids 2
- Shadowrun
- Splinter Cell Conviction

PLAYZONE

Vorschau
- Brothers in Arms: Hell's Highway (PS3)
- Haze (PS3)
- The Darkness (PS3)
- The Darkness: Die Intro-Verfolgungsjagd

Test
- Burnout Dominator (PSP)
- Ninja Gaiden Sigma (PS3)
- Rainbow Six Vegas (PS3)

Spiel-Trailer
- Assassin's Creed
- Brothers in Arms: Hell's Highway
- Colin McRae DIRT
- EndWar
- Folklore
- God of War: Chains of Olympus
- Haze
- Heavenly Sword
- Jeanne d'Arc
- Lair
- Medal of Honor Airborne
- Pursuit Force
- Syphon Filter: Logan's Shadow
- Uncharted: Drake's Fortune

Nicht zum Weiterverkauf! Not for re-sale!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von PLAYZONE, N-ZONE und XBOX-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2007 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, wie z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N·ZONE

08/2007

Resident Evil 4 – Wii Edition • Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N·ZONE

RESIDENT EVIL 4 Wii EDITION (dt.)

Besser als das GameCube-Original?

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer Doppel-DVD zum Ausschneiden.

DVD-COVER

mobileunlimited
Easy Handy Games

*4,99 EUR/SMS inkl. VF D2 Transportanteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR/SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an.

Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

€ 4,99 je Spiel!

Download-Charts

1. Fluch der Karibik 3
2. Spider-Man 3
3. Real Football 2007
4. Sexy Xonix
5. Shrek der Dritte: Das offizielle Handy-Spiel
6. Samuel Eto'o Street Football
7. Sexy Vegas™
8. Real Football 2007 3d
9. Asphalt 3: Street Rules
10. Sweet Invaders

Sende:
ULTO + Code
an 81130*
Beispiel: ULTO 610

Kein Abo!
Eine SMS pro Game

TOP-NEUZUGÄNGE

Fluch der Karibik 3 ©Disney
GAME-CODE: **610**

Driver ® L.A. Undercover
GAME-CODE: **65**

Shrek der Dritte:
Das offizielle Handy-Spiel
GAME-CODE: **619**

Platinum Sudoku ™
GAME-CODE: **612**

Noch mehr Spiele findest du auf www.mobileunlimited.de

Action

Gangstar: Crime City ™
GAME-CODE: **66**

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter® 2
GAME-CODE: **67**

Call of Duty 2
GAME-CODE: **62**

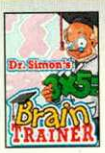
Sport

Real Football 2007 3d
GAME-CODE: **615**

Samuel Eto'o Street Football
GAME-CODE: **616**

Asphalt 3: Street Rules™ 3D
GAME-CODE: **61**

Logic



Dr. Simon's Braintrainer
GAME-CODE: **63**

Platinum Mahjong ™
GAME-CODE: **611**

Midnight Hold'em ™ Poker
GAME-CODE: **69**

Arcade

Rayman Raving Rabbids™
GAME-CODE: **614**

Spectrobes ©Disney
GAME-CODE: **620**

King Kong Pinball
GAME-CODE: **68**

Erotic

Sweet Invaders
GAME-CODE: **621**

Sexy Xonix
GAME-CODE: **618**

Sexy Puzzle 1
GAME-CODE: **617**

Simulation

Zoo Tycoon 2
GAME-CODE: **622**

Panzer Tactics
GAME-CODE: **64**

Age of Empires 2 Deluxe
GAME-CODE: **60**

© 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Dogz, Rayman, Rayman Raving Rabbids, the character of Rayman, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gameloft and the logo Gameloft are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.© 2006-2007 Gameloft. All Rights Reserved. Real Football, Ultimate Street Football, Midnight Hold 'Em Poker, Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, Platinum Sudoku, Platinum Mahjong, Gangstar: Crime City, Asphalt: Street Rules, Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. All manufacturers, cars, motorbikes, names, brands and associated imagery featured in Asphalt: Street Rules mobile game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners.© 2003 Gameloft. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Prince of Persia is a trademark of Jordan Mechner used under license by Gameloft. Gameloft is a trademark of Gameloft in the US and/or other countries.Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. The Empire State Building design is a trademark of Empire State Building Company L.L.C. and is used with permission.Shrek is a registered trademark of DreamWorks Animation L.L.C. Shrek the Third TM & © 2007 DreamWorks Animation L.L.C. Shrek The Third Mobile Game Software © 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries.

ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Core	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (20 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: NFS Pro Street (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Tomb Raider Anniversary (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: DeBlob (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: FIFA 2008 (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Boogie (DS)	___	❑	❑	❑
Reportage: Virtual Console Analyse Teil 1	___	❑	❑	❑
Test: Resident Evil 4 Wii Edition dt. (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Shrek der Dritte (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Die Siedler (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Gehirn-Jogging 2 (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Sim City (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Final Fantasy VI (GBA)	___	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.
❑ Spiele sie auf der PS2/PS3/Xbox ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD?
Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Gesamtnote: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____
Bonus: _____ Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Thema des Monats: RE 4 dt. (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Rayman Raving Rabbids 2 (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: PotC Am Ende der Welt (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Pangya! Golf with Style (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Brothers in Arms (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Elite Beat Agents (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Die Siedler (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Donkey Kong Country (VC)	___	❑	❑	❑
Bonus: Der 1. N-ZONE-Werbespot	___	❑	❑	❑
Bonus: Star Wars The Force Unleashed	___	❑	❑	❑

8. Welche N-ZONE-Themen lädst du dir am ehesten auf dein Handy?

❑ News ❑ Vorschauen ❑ Tests ❑ Specials

9. Von der „neuen" E3 in diesem Jahr erwarte ich ...

❑ mehr als im Vorjahr ❑ weniger als im Vorjahr ❑ gar nichts

10. Neben unserem normalen Abo bieten wir das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD an. Zusätzlich zu den Beiträgen über Wii-, GameCube-, DS- und Game-Boy-Spiele findet ihr auf der beiliegenden Doppel-DVD ausführliche Videos zu allen Highlights für die Konsolen von Sony und Microsoft. Was hältst du davon?

❑ Klasse Idee! Als Abonnent freue ich mich sehr darüber.
❑ Ich bin Abonnent und habe kein Interesse daran.
❑ Spitze! Wenn das mal kein Grund ist, Abonnent zu werden!
❑ Ich bin kein Abonnent, Spiele für Sony- und Microsoft-Konsolen interessieren mich aber sowieso nicht.

11. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

12. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

13. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschau ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör

14. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

15. Ich kaufe die N-ZONE etwa ____ Mal pro Jahr.

16. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

17. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

18. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

19. Lesercharts: Welche drei Spiele für Wii, GameCube, DS und Game Boy gefallen dir im Augenblick am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

20. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii, GameCube, DS oder Game Boy wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Nintendo Wii.

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 08, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

IMPRESSUM

Spiele-Hotlines

Activision	www.activision.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
(technische Fragen)	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari	www.atari.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games	www.buenavistagames.com		
	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos	www.eidos.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
(technische Fragen)	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts	www.electronicarts.de		
(spielerische Fragen)	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
(technische Fragen)	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami	de.gs.konami-europe.com		
(Tipps & Tricks)	0900/1 101 966	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Nintendo	www.nintendo.de		
Konsumentenberatung	01805/005 806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,12/Min.
Spieleberatung	09001/000 000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,99/Anruf
Take 2	www.take2.de		
(Express-Hotline)	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Standard-Hotline)	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ	www.thq.de		
	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft	www.ubisoft.de		
	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games	www.vugames.de		
	0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

Computec-Hotlines

Computec	www.computec.de		
(Technik)	0900/1 101 950	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
(Cheats & Tipps)	0900/1 101 951	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.

Mitmachen und gewinnen!

Charts

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ MW Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ MW 05" und wählt somit *Diddy Kong Racing* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1). Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „NZ LC Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „NZ LC 11", wenn *Golden Sun* euer absoluter Lieblingstitel ist.).

Gewinnspiele

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „NZ, Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse". Beispielsweise „NZ 42, Mainzelmännchen, Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt"

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern notwendig) an: N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 1. August 2007

Meinung/Frage per SMS

Ihr habt eine kurze Frage oder wollt etwas zu einem Thema sagen? Dann sendet uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergesst nicht, euren Namen und euren Wohnort am Schluss zu nennen.
Sendet einfach eine SMS mit dem Text: „NZ eure Meinung euer Name euer Wohnort" (Beispiel: „NZ Welche Bedeutung steckt hinter dem Namen Wii? Markus Müller Bonn") an unten stehende Nummer.

MOST WANTED

01. Baten Kaitos Origins	GC
02. Call of Duty 3	Wii
03. Castlevania: Portrait of Ruin	DS
04. Children of Mana	DS
05. Diddy Kong Racing	DS
06. Excite Truck	Wii
07. Far Cry	Wii
08. Final Fantasy III	DS
09. Harvest Moon	GC
10. Harvest Moon	DS
11. Jagdfieber	Wii
12. GT Pro Series	Wii
13. Metroid Prime 3: Corruption	Wii
14. Metroid Prime: Pinball	DS
15. Monster 4x4 World Curcuit	Wii
16. Need for Speed Carbon	Wii
17. Need for Speed Carbon	GC
18. Need for Speed	DS
19. Need for Speed	GB
20. Pokémon Diamond & Pearl	DS
21. Pokémon Mystery Dungeon	GB
22. Pokémon Ranger	DS
23. Pro Evolution Soccer 2007	DS
24. Project H.A.M.M.E.R.	Wii
25. Rayman Raving Rabbids	Wii
26. Red Steel	Wii
27. Splinter Cell: Double Agent	GC
28. Sonic Wild Fire	Wii
29. Starfox DS	DS
30. Super Mario Galaxy	Wii
31. Super Paper Mario	GC
32. Super Smash Bros. Brawl	Wii
33. Tony Hawk's Downhill Jam	Wii
34. Tony Hawk's Downhill Jam	DS
35. Wario Ware: Smooth Moves	Wii
36. Wii Sports	Wii
37. Yoshi's Island 2	DS
38. Zelda: Phantom Hourglass	DS
39. Zelda: Twilight Princess	Wii
40. Zelda: Twilight Princess	GC

LESERCHARTS

01. Animal Crossing: Wild World	DS
02. Advance Wars 2	GB
03. Big Brain Academy	DS
04. Dr. Kaw. Gehirn-Jogging	DS
05. Electroplankton	DS
06. FIFA Street 2	GC
07. FIFA WM 2006	GC
08. FIFA WM 2006	DS
09. FIFA WM 2006	GB
10. Final Fantasy I & II	GB
11. Golden Sun	GB
12. Golden Sun 2	GB
13. LEGO Star Wars II	GC
14. LEGO Star Wars II	DS
15. LEGO Star Wars II	GB
16. Mario & Luigi: Partners in ...	DS
17. Mario Kart DS	DS
18. Mario Kart: Double Dash!!	GC
19. Mario Party 7	GC
20. Mario Smash Football	GC
21. Metroid Prime	GC
22. Metroid Prime 2: Echoes	GC
23. Metroid Prime Hunters	DS
24. Need for Speed: MW	GC
25. New Super Mario Bros.	DS
26. Nintendogs: Dalmatiner	DS
27. Nintendogs: Labrador	DS
28. Nintendogs: Dachshund	DS
29. Nintendogs: Chihuahua	DS
30. Pokémon Rubin & Saphir	GB
31. Pokémon XD: Der dkl. Sturm	GC
32. Resident Evil 4	GC
33. Super Mario 64 DS	DS
34. Super Mario Smash Bros.	GC
35. Super Princess Peach	DS
36. Tetris DS	DS
37. Trauma Center	DS
38. X-Men: The Official Game	GC
39. Yu-Gi-Oh! WCT	GB
40. Zelda: The Wind Waker	GC

D: 82 098; € 0,49/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) **CH:** 9292; sfr 0,70/SMS **A:** 0900 700 800; € 0,50/SMS

N-ZONE

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Niels Herrmann

Redaktionsdirektor Hans Ippisch
Koordination Konsolenobjekte Harald Wagner
Redakteur (V.i.S.d.P.) Florian Brich
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD), Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Sascha Dowidat, Stefan Heimerl, David Martin, Susanne Wahl

Chefreporter Christoph Holowaty
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt
US-Korrespondent Roland Austinat
Japan-Korrespondent Warren Harrod
Community Manager Marc Brehme

Layout Lars Kromat, David Mola, Wojtek Pruchnicki, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Armando Murolo, Daniel Kunoth, Irina Hutzler, Michael Neubig, Jasmin Sen, Christine Rockenfeller, Michael Schraut
Mitarbeiter dieser Ausgabe Dayana Mostbeck

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag
Produktionsleitung Martin Closmann (Ltg.), Ralf Kutzer

www.n-zone.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Sascha Pilling, David Martin
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 911 2872-991; gregor.hansen@computec.de
Markus Kirchner: Tel.: +49 911 2872-342; markus.kirchner@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Michael Mensah: Tel.: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Markus Vones: Tel.: +49 89 78060-110; mv@codexmedia.de
Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-255; ina.willax@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 1.10.2006

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 37,20 / Plus-Abonnement € 51,60
Österreich: Normal-Abonnement € 42,- / Plus-Abonnement € 56,40
Ausland: Normal-Abonnement € 49,20 / Plus-Abonnement € 63,60

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PLAYZONE, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, EDGE, Wii PLAYER – DAS MAGAZIN, PLAY VANILLA, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO

Die Kolumne

„Das spielt ja auch der Pilawa!"

AUTOR: CHRISTOPH KRAUS

Neulich in der Würzburger Bahnhofshalle: Ich warte auf die Durchsage, dass mein Zug sich „um voraussichtlich fünf bis 45 Minuten" verspätet und das Personal der Deutschen Bahn um mein Verständnis bittet. Nicht weiter schlimm, wenn ich die N-ZONE nicht schon ausgelesen hätte und keine neugierige Kaffeetante neben mir säße, die interessiert auf meinen DS starrt und nur darauf wartet, dass ich sie eines Blickes würdige. Irgendwann tue ich es – und begehe damit einen folgenschweren Fehler! „Ach, das kenn ich aus der Werbung – der Pilawa spielt das auch, gell?" Ich entgegne ein höflich-knappes (aber leider nicht zu knappes) „Richtig, *Gehirn-Jogging* ist momentan in aller Munde" und bringe damit den Stein ins Rollen. Bald tritt der Super-GAU ein: Die plapperfreudige Dame will den Stylus in ihre Erdnuss-öligen Finger nehmen und selbst spielen. Für Fettspuren gibt's zum Glück Desinfektionsspray, doch diese Begebenheit verdeutlicht, wie effizient Nintendos Marketing-Strategie greift. Beinahe unverschämt rangiert das „Oldie"-*Gehirn-Jogging* immer noch auf Platz 1 der DS-Charts. Wohlgemerkt ist das Spiel seit einem (!) Jahr erhältlich – nach dieser Zeit können andere Hersteller nur noch Ware wegkloppen und ihre Spiele liegen für nen Zehner auf dem Grabbeltisch. Einen Gruß übrigens an die Bahnhofsbekanntschaft – hoffentlich war das Wartezimmer bei der Krankengymnastik nicht zu voll und dein Exfreund ist über den Trennungsschmerz hinweg. Ich hab gehört, Olli Geissen sucht noch Talkgäste!

Kurioses aus der Videospielbranche:

Du bist Link

Ein Herz für *Zelda*-Fans beweist Pebble Entertainment mit dem Wii Combat Pack: Das Zubehörset besteht aus einer Halterung für Wii-FB und Nunchuk in Form von Schild und Schwert. Felix schätzt die gute Verarbeitung und das handliche Design des Combat Packs, hat jedoch auch einen Haken gefunden: Der Pointer wird beim Spielen verdeckt –zum Benutzen des Bumerangs in *Twilight Princess* müsst ihr die Fernbedienung also stets herausnehmen. Wer's braucht ...

BILDER: N-ZONE

Damals ...

Das stand vor 5 Jahren in der N-ZONE

Lange vor *Resident Evil 4* wüteten die Zombies noch in einem überschaubaren Herrenhaus und die Spieler kämpften nicht nur gegen Untote, sondern auch gegen die oftmals bockige Steuerung. Mit dem Test und der Komplettlösung stand die N-ZONE 09/02 ganz im Zeichen des GameCube-Remakes *Resident Evil*. Außerdem wurde *Super Mario Sunshine* als japanische Importversion getestet und heimste 91 Prozent ein. Ähnlich gut schlug sich *Aggressive Inline* im Test – 89 Prozent reichten zur Trendsport-Referenz.

BILD: DTP ENTERTAINMENT

Was wird gespielt bei ...

Claas Wolter

Claas Wolter (28) ist PR-Manager bei der dtp entertainment AG und zuständig für das Label „ANACONDA". U. a. betreut er das DS-Adventure Undercover: Doppeltes Spiel.

Was spielst du im Augenblick? Was gefällt dir an diesen Spielen?
Auf dem DS ganz klar unser *Undercover: Doppeltes Spiel*. Ich find's einfach toll, Point&Click-Adventures dank Stylus und Touchscreen endlich so spielen zu können, wie sie eigentlich gedacht sind. Zudem machen die coolen Minigames, die Sproing in *Undercover* eingebaut hat, süchtig – mein Favorit ist das Darts-Spiel. Unbedingt ausprobieren!
Zwischendurch spiele ich auch gern mal wieder eine Runde *New Zealand Story Revolution* oder *Bomberman Land Touch!* – die alten Klassiker machen auf dem DS immer noch Laune!

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
- *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (Wii):
So jung, aber schon ein All-Time-Favourite für mich – die Wii-Steuerung macht's unsterblich!
- *Super Mario Kart* (SNES):
Was haben wir uns damals auf dem Super NES Multiplayer-Rennen geliefert – auch heute noch, aber am liebsten mit dem Klassiker.
- *Super Mario Land* (Game Boy):
Mein erstes eigenes *Mario*-Spiel. Da war ich plötzlich nicht mehr auf meinen Klassenkameraden mit dem NES neidisch ...

Welche Wii-Neuauflage wünschst du dir am meisten?
Conker's Bad Fur Day. Kennt noch jemand das Original fürs N64? Zum Brüllen komisch. Und voller Wii-tauglicher Minigames, z. B. der Laser-Flitzebogen.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Moon Patrol fürs Atari VCS 2600. Das war furchtbar langweilig, ich hab's nur 10 Minuten gespielt – zum Glück hatte mein Kumpel damals noch viele andere Games.

Welches Multiplayer-Game spielst du am liebsten?
Um ehrlich zu sein, komm ich wegen viel Arbeit und noch mehr toller Singleplayer-Games kaum zum Multiplayer-Spielen.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Wir haben noch viel für die Nintendo-Systeme vor – behaltet uns im Auge! :)

HEFTVORSCHAU

Ausgabe 09/07 ab 01.08.07 am Kiosk

Reportage

BILDER: NINTENDO

E3 Media & Business Summit

Die E3 erstrahlt dieses Jahr erstmals in neuem Glanz. Wir freuen uns, nächste Ausgabe ausführlich über potenzielle Hitkandidaten wie *Super Mario Galaxy*, *Metroid Prime 3: Corruption* und *Super Smash Bros. Brawl* zu berichten. Und da kommt bestimmt noch mehr angebraust ...

| Import-Test

BILD: NINTENDO

Zelda: Phantom Hourglass

Es ist so weit! Der riesige Importtest zu Links zweitem Cel-Shading-Abenteuer steht an.

| Vorschau

BILD: SEGA

Mario & Sonic at the Olympic Games

Mario und Sonic sind erstmals in einem Spiel vereint. Wir haben es für euch gespielt.

| Vorschau

BILD: THQ

WWE SmackDown! vs. RAW 2008

Wir berichten über den Wrestling-Hit des Jahres für Wii und Nintendo DS.

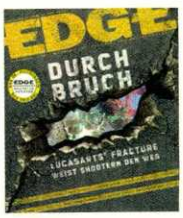
Lesefutter für Konsolenfans

WII PLAYER DAS MAGAZIN

Wichtigste Themen: Interview mit Philipp Lahm, Reportage: „Die Roboter kommen", Reportage: „Denken und Lenken", u. v. m.

PLAYZONE 07/07

Wichtigste Themen: E3-Vorschau – das steht uns im Juli bevor. *Ninja Gaiden*, *The Darkness*, *Tom Clancy's Rainbow Six Vegas* u. v. m.



EDGE 07-08/07

Wichtigste Themen: *Fracture* von LucasArts, Report: Spiele der Zukunft, *MySims* für DS und Wii u. v. m.

XBOX 360 07/07

Wichtigste Themen: *Halo 3* mit Entwickler-Interview, *Call of Duty 4*, *Burnout Paradise*, *Strangehold*, *Overlord* u. v. m.

Hinweis: Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.